

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR COMPUTEC VERLAG **10/96 DM 5,80**

MEGA FUNK

DER TOTALE VIDEOSPIELSEITE

Alle Geheim-Moves

zu Tekken 2

Story of Thor 2

Burning Road...



Konkurrenz für VF2?

Fighting Vipers

Der neueste AM2-Knochenbrecher

Action pur!

Die Hard Trilogy

Wie brutal darf ein Videospiel sein?

Enthüllt!

**Ridge Racer 3/
Daytona USA C.E.**

Erste Infos zu den Racern der Zukunft

Ausführlich gespielt!

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Der geniale 3D-Shooter im 5-Seiten-„Work in Progress“



mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

umpp higher faster
Bigger R punch harder
live forever skip levels
better move

gametm
buster

legt die power in deine hände

• länger leben, höher schlagen, schneller rennen, höher springen

- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10



PLAY + SAT'S

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY

gametm
buster

CeBIT HOME - die deutsche E3?

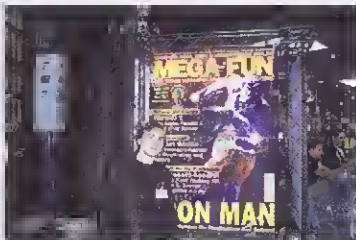
Erstmals wurde in Hannover der CeBIT-Ableger **CeBIT HOME** veranstaltet, und 210 000 neugierige Besucher kamen, um sich die neuesten technischen Errungenschaften einmal aus der Nähe anzuschauen. Die CeBIT HOME hat dabei einen missionarischen Charakter, denn hier soll dem Verbraucher nahegelegt werden,



Die Hard Trilogy Seite 62

warum er in Zukunft einen Internet-Anschluß oder eine Topset-Box benötigt, und welche Vorteile die DVD-Technologie bringt. Videospiele waren selbstverständlich auch mit von der Partie, doch stand auch hier mehr das End-

verbraucher-Marketing im Vordergrund, sprich, Neuheiten waren glatte Fehlanzeige. Somit dürfte sich diese Messe, so interessant sie auch war, nie zu einer Fachausstellung im Stile einer E3 mausern. Anyway - für die beiden Redaktions-Youngsters Björn und Georg hat sich der beschwerliche Tagestrip nach Hannover dennoch voll gelohnt. Im Hinterstübchen des Sega-Standes hatten sie nämlich als erste Redakteure in Deutschland Gelegenheit Yu Suzukis Widergutmachung



CeBIT HOME (Scene) Seite 20

USA Daytona Championship Edition

unter die Lupe zu nehmen. Das Resultat präsentieren wir nicht ohne Stolz in diesem Heft als Zwei-Seiten Work in Progress. Exklusivität genießen Mega Fun-Leser



Turok Dinosaur Hunter Seite 6

auch bei Acclaims Edel-Shooter für das Nintendo 64 **Turok Dinosaur Hunter**. Uwe begab sich extra nach München, um als erster Redakteur in Deutschland diesen Mega-Hit stundenlang zu zocken. Abgerundet durch das neueste Bildmaterial (Endgegner!), könnt Ihr auf sechs Seiten die neuesten Facts zu diesem phantastischen Ego-Shooter erfahren. Gehört Ihr hingegen eher zu den blutrünstigen Spielern, dürfte **Die Hard Trilogy** (PS) das gefundene Fressen sein. Was hier an Action, Blut und Brutalität, aber auch an technischer Qualität und Vielfalt geboten wird, ist referenzverdächtig. Es ist somit wieder einmal für jeden etwas dabei. In diesem Sinne, viel Spaß beim Schmökern,

Euer Mega Fun Team





Exklusiv!

Daytona USA Championship Edition

Das Geheimnis um den Sequel wird endlich gelüftet
Seite 22



Der Fluch der Pharaonen

Exhumed

Der erste exzellente Ego-Shooter für den Saturn
Seite 76



Jetzt wird's ernst!

Tekken 2

Namcos Vorzeige-Klopfer tritt im Härtetest gegen
Virtua Fighter 2 an
Seiten 36 u. T&T 4

Rubriken

Anzeigenauftrag	95
Börse	94
Countdown	32
Editorial	3
Game Over	98
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	96
Mega Mail	32
Referenzen	85
Scene	20

News

Arcade

Virtua Fighter 3	14
------------------------	----

Nintendo 64

Rev Limit	18
Wild Chopper	18

PlayStation

Contra '96	15
Disruptor	26
NHL '97	28
Rattlesnake Red	24
Resident Evil 2	19
Ridge Racer 3	16
Star Gladiator	12

Saturn

Dark Savior	30
Daytona USA Championship Edition	22
Lost Vikings 2	12

Spieletest ab Seite 35

Next Level ab Seite 43

(Tips & Tricks)

Specials

Micro Machines-Special	90
Tomb Raider-Special	86
Turok-Special	6

Spiele-Index

3D Lemmings	T&T 3	Ghen Wars	82	Space Hulk	64
Adidas Power Soccer	T&T 2	Hugo	84	Star Gladiator	12
Andretti Racing	68	Impact Racing	T&T 3	Story of Thor	T&T 10
Battle Arena Toshinden 2	T&T 15	Killing Zone	73	Street Fighter Zero 2	72
Battle Monsters	64	Lost Vikings 2	12	Tekken 2	36
Black Fire	T&T 15	Madden '97	64	Tekken 2	T&T 4
Blazing Dragons	42	Micro Machines Military	93	The Need for Speed	T&T 2
Bubble Bobble	61	Micro Machines v3	90	The Need for Speed	T&T 3
Burning Road	74	Myst	75	Three Dirty Dwarves	80
Burning Road	T&T 3	Namco Museum Vol. 1	T&T 16	Time Commando	60
Bust-A-Move 2	81	NFL Quarterback Club '96	T&T 15	Tomb Raider	86
Casper	66	NFL Quarterback Club '97	78	Toukon Retsunden	T&T 3
Contra '96	15	NHL '97	28	Turok	6
Dark Savior	30	Olympic Soccer	84	Virtua Fighter 3	14
Daytona USA Champ. Ed.	22	Onside Soccer	67	Virtua Fighter Kids	79
Destruction Derby	78	Penny Racer	70	Virtual Golf	70
Die Hard Trilogy	62	Pro Pinball - The Web	83	Whizz	70
Disruptor	26	Rattlesnake Red	24	Wild Chopper	18
Exhumed	76	Resident Evil 2	19	William's Arcade Classics	65
Fighting Illusion	71	Rev Limit	18	World Series Baseball	82
Fighting Vipers	40	Ridge Racer 3	16		
Galaxian 3	78	Sega Worldwide Soccer	39		

HEISSE PREISE BEI THEO KRANZ VERSAND

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 25

sega saturn

Jetzt zum Knaller, re	
Sega Saturn-Grundgerät	394,-
3.5" Version 1 Jahr Garantie inkl. RGB-Kabel	
Control Pad II, Batterie, Demo-CD und Tips & Tricks-Buch	
Sega Saturn, wie oben, inkl. Sega Rally	464,-
Control Pad	44,-
Explorator Joypad	19,-
Arcade Racer - Lenkrad	119,-
Game Buster - Action Replay	89,-
Memory Card 8 MBit	79,-
Alien Troop	94,-
Athlete Kines - Decathlete	89,-
Battle Monsters	84,-
Blackfire	99,-
Blazing Dragons	94,-
Bubble Bobble - 3 Spiele	84,-
Bust-A-Move 2 Arcade Edition (September)	69,-
Casper	89,-
Crusader No Remorse (15.11.)	94,-
Cyberia	84,-
Die USA Championsh. Edition Okt.	94,-
Descent	89,-
Destruction Derby	84,-
Die Hard Trilogy (08.11.)	94,-
Discworld	84,-
Earthworm Jim 2 (Oktober)	89,-
Exhumed (September)	89,-
FIFA Soccer 97 (22.11.)	94,-
Fighting Vipers (November)	89,-
Shen War	89,-
Sun Griffon	84,-
In The Hunt (Oktober)	89,-
Iron Man/XO	89,-
Keio 2 (September)	89,-
Last Dynasty (Oktober)	89,-
Lemmings 3D	89,-
Madden NFL 97 (11.10.)	89,-
Mr. Bones (Oktober)	84,-
NBA Action Basketball	99,-
NBA Live 97 (08.11.)	94,-
NHL 97 (18.10.)	94,-
NHL Powerplay '96 (November)	89,-
Night Warriors (Oktober)	99,-
Nitro's inkl. 3D-Analog-Pad	119,-
Olympic Games (September)	84,-
Olympic Soccer (September)	84,-
PGA Tour Golf 97 (25.10.)	89,-
Primal Rage	89,-
Pro Pinball The Web	84,-
Return Fire (Oktober)	89,-
Sega Rally	89,-
Shellshock	84,-
Shining Wisdom	84,-
Sim City 2000	99,-
Soviet Strike (08.12.)	94,-
Space Hulk (20.09.)	89,-
Spot III (September)	89,-
Starfighter 3000 (Oktober)	89,-
Striker '96	89,-
The Need For Speed	89,-
The Story Of Thor 2	84,-
Three Dirts Dwarves (September)	89,-
Thunderhawk 2	89,-
Tomb Raider (Oktober)	89,-
Toshindan URA (Nov.)	89,-
Unlabeled (Oktober)	84,-
Victory Boxing	84,-
Virtua Cop 2 (November)	94,-
Virtua Fighter 2	99,-
Virtua Fighter 2 - 1er Kids Sept.	89,-
Virtua Golf (September)	89,-
Virtua On (November)	89,-
Worldwide Soccer '97 (Oktober)	89,-
Erscheinungstermine ohne Gewähr	

sony playstation

Jetzt zum Knaller, re	
Playstation-Grundgerät	394,-
3.5" Version, inkl. Control Pad und Demo-CD	
Control Pad	54,-
Station Master Joypad	34,-
Arcade Pad	84,-
MadCatZ - Lenkrad	149,-
Game Buster - Action Replay	89,-

Memory Card 15 blocks	49,-
Memory Card 120 blocks	79,-
3.5" Memory Disk Drive	159,-
A IV Evolution Global - A-Train	99,-
Actua Golf (September)	89,-
Aquanaut's Holiday	89,-
Baphomets Fluch - Broken Sword	94,-
Battle Arena Toshinden 2	94,-
Blazing Dragons	89,-
Bubble Bobble - 3 Spiele	84,-
Burning Road (September)	89,-
Casper	89,-
Chronicles Of The Sword	89,-
Crash Bandicoot (Oktober)	84,-
Crusader No Remorse (29.11.)	89,-
Cybersled	84,-
Oarkstalkers (Oktober)	89,-
Davis Cup Tennis (Oktober)	94,-
Destruction Derby 2 (September)	99,-
Die Hard Trilogy (25.10.)	89,-
Ecstasica (September)	94,-
Earthworm Jim 2 (Oktober)	89,-
Fade To Black	89,-
Fantasy Golf (Oktober)	89,-
FIFA Soccer 97 (15.11.)	89,-
Formel 1	99,-
Galaxy Flight	89,-
Gunship	99,-
Hyper Final Match Tennis (Oktober)	89,-
In The Hunt	94,-
International Track & Field	89,-
International Moto X (September)	99,-
Iron Man/XO	89,-
Jumping Flash 2	89,-
Konami Open Golf (Oktober)	89,-
Last Dynasty (Oktober)	99,-
Madden NFL 97 (27.09.)	84,-
Mario Andretti Racing (27.09.)	89,-
Mayham (September)	99,-
Myst (Oktober)	89,-
Namco Museum Vol. 1	94,-
Namco Museum Vol. 2 (September)	94,-
Namco Soccer Prime Goal	94,-
NASCAR Racing 96 (Oktober)	99,-
NBA In The Zone	84,-
NBA Live 97 (06.12.)	89,-
NHL 97 (01.11.)	89,-
NHL Powerplay '96 (November)	89,-
Onside Soccer (Oktober)	89,-
PGA Tour 97 (27.09.)	89,-
PO ed (Oktober)	89,-
Raging Skies - Sidewinder	89,-
Rapid Reload	99,-
Resident Evil	89,-
Return Fire (30.09.)	89,-
Sim City 2000 (Oktober)	94,-
Skeleton Warriors (September)	84,-
Soviet Strike (25.10.)	89,-
Spot III (September)	89,-
Starfighter 3000 (Oktober)	89,-
Supersonic Racers (Oktober)	89,-
Syndicate Wars (22.11.)	89,-
Tekken 2 (20.09.)	99,-
Time Commando (13.09.)	89,-
Top Gun Fire At Will	89,-
Transport Tycoon (September)	99,-
Victory Boxing (Oktober)	84,-
Virtual Golf (September)	89,-
Time Commando IV (20.12.)	84,-
Wipeout 2097 (September)	84,-
(Erscheinungstermine ohne Gewähr)	

mega drive

Bugs Bunny	84,-
FIFA Soccer 97 Gold Edition (15.11.)	89,-
International Superstar Soccer Deluxe Okt.	79,-
Madden NFL 97 (25.10.)	89,-
NBA Live 97 (01.11.)	89,-
NHL 97 (04.10.)	89,-
Pinocchio (Oktober)	84,-
Pocahontas (September)	84,-
Worms	89,-
(Erscheinungstermine ohne Gewähr)	

super nintendo

Super Nintendo inkl. Yoshi's Island	219,-
Donkey Kong Country 2	119,-
FIFA Soccer 97 Gold Edition (22.11.)	119,-
NBA Live 97 (22.11.)	119,-
Lost Vikings 2 (Oktober)	109,-
Pinocchio	129,-
Schlumpfe	109,-
Terranigma (September)	114,-
Tetris 2	99,-
Toy Story	119,-
Worms	119,-
Yoshi's Island	99,-
(Erscheinungstermine ohne Gewähr)	

mega drive 32x

Alle Mega Drive 32X-Spiele für nur 44,-!

Fragen Sie auch nach unseren Spielen für Game Boy und Game Gear!

Händleranfragen erwünscht

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht

sega saturn

Baku Baku Animal	59,-
Bust-A-Move 2	69,-
Clockwork Knight 2	59,-
Daytona USA	49,-
Hang On GP	69,-
Myst	79,-
NHL All-Star Hockey	59,-
Panzer Dragon	49,-
Parodius OeLuxa	69,-
Pebble Beach Golf	59,-
Robotica	49,-
Shinobi X	59,-
Backwave Assault 2 Cds	59,-
Skeleton Warriors	79,-
Street Fighter Alpha	79,-
Victory Goal	49,-
Virtua Fighter	39,-
Virtua Fighter Remix	69,-
Virtual Hydellide	59,-
wipeout	79,-

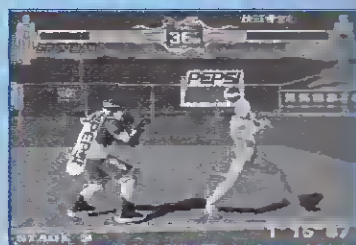
sony playstation

Alien Troop	19,-
Bust-A-Move 2 Arcade Edition - 3 Spiele	64,-
Criticom	79,-
FIFA Soccer 96	59,-
Jupiter Strike	59,-
Lone Soldier	69,-
Magic Carpet	79,-
Mickey's Wild Adventure	79,-
NBA Jam Tournament Edition	59,-
NFL Game Day	79,-
Primal Rage	79,-
Psychic Detective	79,-
Revolution X	54,-
Backwave Assault 2 Cds	64,-
Street Fighter Alpha	79,-
Viewpoint	79,-
Williams Arcade Greatest (September)	59,-

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT AUCH
FÜR UNSERE KUNEN IN
ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
PORTO NUR NOCH 6,90 OM
UMRECHNUNG 1 OM = 7,5 ÖS
TEL.: 0049/65173777



Die Hard Trilogy (PSX/SAT) 89,-



Fighting Vipers (SAT) 89,-

NEU!!!
SEGA TIPS & TRICKS
1996
HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN
ENTSTANDEN AUS DER TÄGLICHEN
PRAXIS DES SEGA INFO SERVICE
NUR 15,- DM

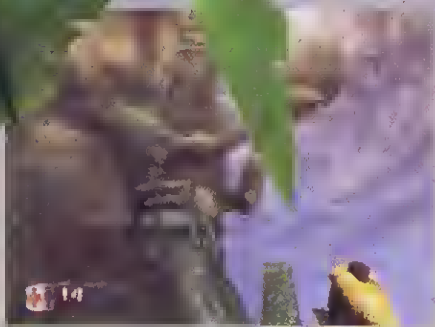
NUR SOLANGE VORRAT REICHT...
FAST
GESCHENKT!!
MEGA CD
MIT SPIEL
FÜR UNGLAUBLICHE
89,- DM
AUCH ALS HOCHWERTIGER
CD-PLAYER EINSETZBAR
VIELE SPIELE IM ANGEBOT.
...NUR SOLANGE VORRAT REICHT...

3DO mit FIFA Soccer
199,- DM
Nur solange Vorrat reicht.
Auch Spiele im Angebot!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (Bei Paketen bis 16.30) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,- OM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.

0931/5716-01 ODER 06



Nintendo 64

Turok: Dinosaur Hunter

Am 22. August war es endlich soweit. Acclaim lud ein - und wir ließen uns nicht lange bitten - einen exklusiven Einblick in das wohl aufregendste Third Party N64-Projekt zu nehmen. Die Rede ist von Turok: Dinosaur Hunter, das auch unter dem Namen Jurassic Park laufen könnte ...wäre da nicht die teure Lizenz

Konnten wir uns damals (Mega Fun-Ausgabe 5/96, Seite 10) lediglich von Grafikstudien, die in Form eines Videos vorlagen, ein Bild von Turok machen, durfte bei der vorliegenden Version bereits nach

Herzenslust geballert werden. Kurz zur Hintergrundgeschichte: Ein irrer Erfinder namens "The Campaigner" hat ein Gerät erschaffen, das, wie er glaubt, ihm zum Herrscher der Zeit machen kann. Die Sache hat nur einen Haken, seine Erfin-

dung, das Chronoscepter, zerstört nicht nur die Zeit als solche, sondern auch die jeweilige Welt, in der man sich befindet. Unser Held Turok darf sich nun in das verlorene Tal aufmachen, um den Schöpfer der Zeitmaschine von seinem Plan abzubringen. Wir werden in eine Zeit versetzt, in der Dinosaurier, Bionosaurier (Bionic Dinosaurier) und andere Geschöpfe ihr gefräßiges Dasein fristen. Sie stellen nur einen Bruchteil dessen dar, was The Campaigners Wach- und Schießgellschaft an Widersachern zu bieten hat, denn Space Hulks, Cyborgs, T-Reks, mit Speeren bewaffnete Soldaten, Dinosaurier und außerirdische Lebewesen stehen ebenfalls unter dem Einfluß des Wahnsinnigen. Unser Held hat anfänglich nur eine notdürftige Bewaffnung zur





Kommt uns der muskeibepackte Söldner zu nahe, schlägt er mit dem Gewehrkolben auf uns ein

Verfügung - ein Jagdmesser sowie Pfeil und Bogen müssen vorerst genügen. Um den ungleichen Kampf jedoch bestehen zu können, liegen in den verschiedenen Levels allerlei Waffen herum, wie beispielsweise High Tech-Pistolen, eine Alien-Wumme sowie diverse Handfeuerwaffen und eine Superwaffe, die in beeindruckender Weise den Himmel für kurze Zeit in ein Feuermeer verwandelt. Die Endversion wird voraussichtlich zwölf

Hier wird ein Feuerwerk an Effekten abgebrannt

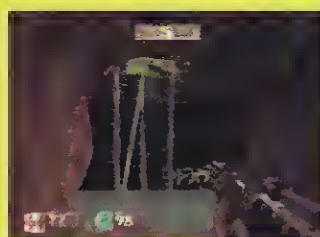
unterschiedliche Waffentypen beinhalten. Soweit, so gut. Stürzen wir uns nun in das Getöse. Im Option-Menü erfahren wir mehr über die Tastenbelegung, die sich als recht gewöhnungsbedürftig, aber durchaus durchdacht, herausstellt. Mit dem analogen Pad kann man sich nach allen Seiten umsehen (ähnlich wie bei Super Mario

64). Mit dem C-Block (vier Richtungen) kann man nach vorne laufen und jeweils zur Seite stapfen. Zwischen den Waffen wird mittels der A- und B-Taste gewechselt, geschossen mit dem Z-Trigger. Das Steuerkreuz dient zum Wechseln zwischen normalem Gehen oder Rennen: Inmitten eines Dschungels sind wir auf uns alleine gestellt. Das Ambiente wirkt durch Trommel- und Urwald-

Klänge sehr dicht und bedrohlich. In gewohnter Ego-Perspektive tasten wir uns durch die Wildnis. Verlassene Tempel, versteckte Höhlen und schwer erreichbare Stellen pflastern unseren Weg. Herumliegende Munitions-, Health-, Power-Up-Symbole gilt



Mit dem Raketenwerfer ausgerüstet, haben selbst die hartnäckigsten Widersacher kaum eine Chance und werden, actionreich in Szene gesetzt, durch die Luft gewirbelt



Versteckte Höhlen wie diese gilt es zu finden, um an wichtige Waffen heranzukommen

Auf der Flucht hat man sein Opfer erst einmal ins Visier genommen, kann selbst ein flinker Raptor nicht entkommen

Als Turok auf der Tokyo-Toy-Show vorgestellt wurde, waren die Mario 64-Entwickler angeblich davon so angetan, daß sie sich besonders lange darum scharten



onsvielfalt ist auch notwendig, da bereits der erste Level äußerst umfangreich und vielseitig ist. So muß man, auf einem Berg angekommen, Platt-

Turok sprengt alles bisher dagewesene. Turok ballert schon jetzt Alien Trilogy über den Haufen

form für Plattform emporspringen und einen höhergelegenen Gebirgszug erreichen. Dort geht es dann in schwindelerregender Höhe über eine Hängebrücke (Indiana Jones läßt grüßen). Äußerst nervenaufreibend kann ich nur sagen. Reza Memari, der Product Manager von Acclaim kann das nur unterstreichen, er war nach diesen waghalsigen Sprüngen zu fast nichts mehr zu gebrauchen. Insgesamt neun grafisch abwechslungsreiche Levels, plus

diverse kleinere Warp-Zonen soll Turok beinhalten. Diese sollen dann von einem Hauptlevel aus über Portale erreichbar sein. Unter ihnen sind bspw. ein Raumschifflevel, verschiedene Vulkanlevels mit froschartigen Wesen, sowie ein Katakomben-Level inmitten eines Maja-Tempels. Was dem Spiel vermutlich aber die Krone aufsetzen wird, sind die geheimnisvollen Endgegner. Wie wäre es z.B. mit einer schleimspuckenden Gottesanbeterin oder einem Tyrannosaurus Rex, der halb aus Metall, halb aus Fleisch und Blut besteht. Seine Besonderheit ist sein Infrarotlaser, der sein Ziel erst anvisiert (wie in Predator) und dann mit einem Feuerhauch in Schutt und Asche legt. In der Dunkelheit kann man ihn nur durch seinen Laservisier ausfindig machen. Ein steinspuckendes Monster ist ebenfalls in der Mache. Mindestens genauso interessant verhält es

es aufzu-
spüren, denn
der Schwierig-
keitsgrad ist bereits
in der Work in Pro-
gress-Version sehr
anspruchsvoll - bleibt jedoch
jederzeit fair. Unser Held hat
neben den Sprung- und Renn-
Eigenschaften noch einiges
andere zu bieten. So kann er
z.B. schwimmend zu anderen
Plattformen gelangen. Auch das
Klettern soll ihm zukünftig nicht
verwehrt bleiben. Diese Akti-



Waghalsige Sprünge sind nötig, um diese Hängebrücke zu erreichen. Sie führt Euch zu einem weiteren gefährlichen Berg



Schöne Ansichten: Desöfteren ertappt man sich bei der Beobachtung der Landschaft - was bei diesen tollen Lichteffekten wirklich kein Wunder ist

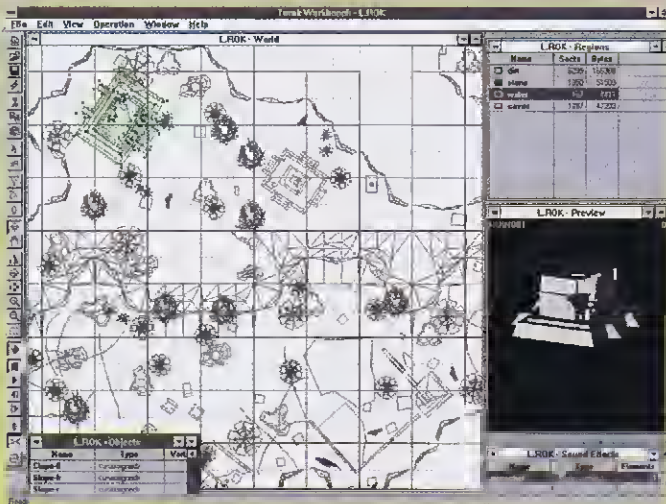
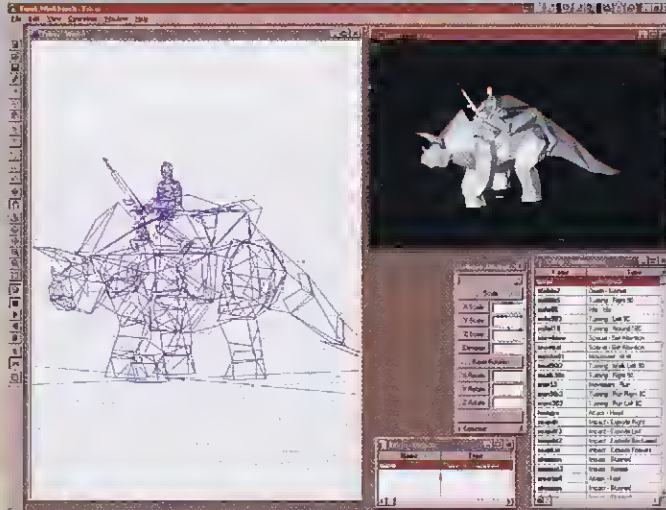


Spieler mit Höhenangst sollten spätestens hier umkehren



Wer behauptet, Dinos seien nicht nützlich: Der junge Merr in grün sieht nichts, hört nichts und was bedauerlich für ihn ist, er ahnt auch nichts von der gefährlichen Absicht des Raptors

sich mit den versteckten Räumen. Hinter einem wunderschönen Wasserfall wird sich bspw. ein Geheimgang verbergen. Noch nicht zu sehen waren herumflatternde Vögel, bewegende Pflanzen, sowie Blubberblasen die Turoks Schwimmaktionen realistischer aussehen lassen. Technisch gesehen wirkt



Die Landschaften und Gegner erstellt man mittels eines PC-Editors

das Iguana-Produkt schon jetzt äußerst vielversprechend. Die Soundgeräusche beispielsweise klingen äußerst wirklichkeitsgetreu: das Maschinengewehr jault geradezu und man hört das langsame Auslaufen der Trommel. Nicht anders verhält es sich bei den bombastischen Explosionen und der Animation der Figuren, die dank Motion Capture täuschend echt wirken. Beim Motion Capture-Verfahren hat man übrigens auf Tiere verzichtet, da man Ärger mit Tierrechtlern befürchtete. Die Tiere wurden per Hand animiert, man hat sich hierfür Tiervideos angeschaut, um deren

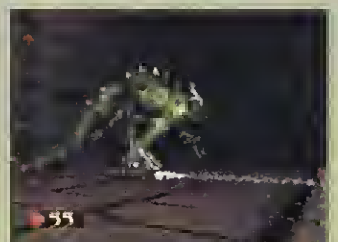
Bewegung einzustudieren. Turok soll am 20. November in den USA erscheinen, theoretisch wäre auch ein zeitgleicher Release in Deutschland möglich, der jedoch hängt wiederum vom Nintendo 64-Release hierzulande ab. Ich für meinen Teil kann es kaum mehr erwarten, diesen prachvollen 3D-Shooter in meinem Nintendo 64-Grundgerät zu wissen. Einfach fesselnd, wie fesselnd einfach doch Spiele sein können. (Uwe)

Hersteller: Acclaim/Iguana **Erscheint:** November (USA) **Genre:** 3D-Shooter **Umsetzungen geplant:** Keine



Kaum faßbar: Soviel Grafikpracht soll auf ein Modul passen

Tyrannosaurus in Action



Unterschiedliche Gegner sind bei Turok keine Mangelware. In der Mitte seht Ihr die Gottesanbeterin, die 'mal wieder gesabbert hat

Im Interview mit Dave Dienstbier (Iguana Entertainment), Chefdesigner von Turok

Mega Fun: Erzählen Sie uns von der Geschichte von Iguana Entertainment?

Dave Dienstbier: Angefangen hat die Acclaim/Iguana Beziehung im Jahre 1993 mit NBA Jam für SNES, MD, GB und GG. Das Spiel war ein absoluter Verkaufshit und wurde ein Jahr später mit der Tournament Edition neu aufgelegt. Wir sind alle echte Sportfans und haben deswegen versucht unsere Hobbies mit unserer Arbeit zu verbinden, obwohl man in unserer Branche nicht klar zwischen geschäftlich und privat unterscheiden kann. Also haben wir für Acclaim NFL Quarterback Club und Frank Thomas Big Hurt Baseball gemacht. Batman Forever durften wir nach der Heimkonsolen-Fassung unserer Kollegen von Probe auch für die Spielhalle programmieren und komplett neu auflegen - es sieht echt verdammt gut aus. Und natürlich ist da noch Turok ...

MF: Wie viele Programmierer beschäftigt Ihr im Moment?

Dave: Hmm, mal sehen. Wir haben in den letzten Monaten kräftig zugelegt und sind im Augenblick 115 Festangestellte - Tendenz steigend. Das sind natürlich nicht nur Programmierer. Darunter sind auch Grafiker, Sounddesigner, Leveldesigner, Autoren, Mapper, Kaffeemacher, Sekretärinnen und viele mehr! Der Zusammenschluß mit Acclaim war für uns ein sehr wichtiger Schritt, weil es für kleine Entwickler und Hersteller immer schwieriger wird zu existieren. Da kam Acclaim genau zum richtigen Zeitpunkt mit der Übernahme auf uns zu.

MF: Wo sitzt Iguana?

Dave: Wir haben Geschäftsräume in Austin, Texas und beschäftigen außerdem ein kleineres, aber feines Team in England.

MF: Für welche Systeme wird gerade entwickelt?

Dave: Iguana hat schon für alle Systeme von Nintendo und Sega Spiele entwickelt. Dazu kommen PC CD-ROM und Sony PlayStation. Seit neuestem programmieren wir aber auch für Segas und Sonys Spielautomatenhardware.

MF: An welchen Spielen arbeitet Iguana im Augenblick?

Dave: Wir machen gerade den letzten Feinschliff für NFL Quarterback Club '97 und Frank Thomas Big Hurt Baseball. Die 32Bit Umsetzungen von Batman Forever: The Arcade Game machen auch große Fortschritte und sehen genauso aus wie der Automat. Außerdem arbeiten wir gerade an weiteren noch geheimen Spielen, über die ich leider nichts sagen kann. Aber wartet es mal ab!

MF: Sind darunter auch N64 Entwicklungen?

Interview mit



Dave: Ja - und mehr verrate ich nicht.

MF: Welche Hardwaretricks des N64 verwendet Ihr für Turok?

Dave: Alle, die wir kriegen konnten. Obwohl wir für Turok vergleichsweise wenig Zeit hatten, nämlich bisher nur 8 Monate, haben wir so ziemlich jedes Tool und jede Möglichkeit des N64 benutzt. Von Anti-Aliasing, Mid-Mapping (eine Technik, die Texturen aus der Nähe detaillierter erscheinen läßt) bis zu den Standardlicht-, -schatten und -reflektionseffekten steckt alles in Turok drin. Turok basiert auf einer eigens entwickelten 3D Engine, die uns genau die Freiheiten und Möglichkeiten beim Gamedesign bietet, die wir für unser Spiel brauchten.

MF: In welcher Auflösung läuft Turok?

Dave: Unter 320x240.

MF: Wie bitte? Das sieht aber nicht so aus, wenn man es spielt

Dave: Ich weiß, und daran erkennt man wieder, wie fortgeschritten und professionell Nintendos Wundermaschine ist. Vor allem das Fehlen von kantigen Pixeln erzeugt den Effekt der hochauflösenden Grafik.

MF: Unter welcher Bildrate läuft Turok?

Dave: Dino Hunter läuft je nach Rechenaufwand mit 22-30 Frames per second. Ich persönlich hasse stotternde 3D-Grafik, wenn der Prozessor auf die Bremse drückt. Wir sind aber sehr zuversichtlich, daß Turok nicht ruckeln wird!

MF: Wie habt Ihr die Animationen für die Dinos bekommen? Man hörte von Motion Capture von Tieren?

Dave: Nein um Himmels willen, da wäre uns der Tierschutzverband auf's Dach gestiegen! Das war damals ein Witz, den wir erzählt haben. Die flüssige Animation der Dinosaurier wurde per Hand angefertigt. Wir haben es wie Disney gemacht und haben die Natur studiert, um Tiere bei ihren Bewegungen zu beobachten. Dann liehen wir uns eine Menge schmalziger Tiervideos aus und gingen öfter in den Zoo als die eigenen Kinder.

MF: Ja... und wie viele Gegner wird es geben und welche?

Dave: Wir haben das noch nicht festgelegt. Je nachdem wieviel Zeit uns bleibt, wird Turok zwischen 20 und 24 'normale' Gegner in den verschiedensten Formen und Farben (Dinos, Roboter, Aliens und

'Überraschungen') haben und vier Endgegner, die die Bezeichnung 'Boss' redlich verdient haben. Darunter befindet sich auch der feuer-speiende T-Rex mit Such-Laser und die fliegende, schleimspuckende Gottesanbeterin.

MF: Und wieviele Waffen?

Dave: Im Moment sind wir bei 12 famosen Waffen. Auch das kann sich aber durchaus noch nach oben hin verändern. Darunter sind das Indianermesser, Pfeil und Bogen, Pistole, Gewehr, Granatenwerfer, Panzerfaust, Laserwaffen, Maschinengewehre und viele andere. Besonders stolz sind wir auf die 'Fusion Cannon', die den Bildschirm atombombenartig ausfüllt und alles vernichtet. Übrigens wird es in Turok auch eine Map und weitere Gegenstände wie Rucksäcke, Nachtsichtgeräte u.a. geben.

MF: Wie viele Levels wird Turok haben?

Dave: Neun große Levels plus die Warp Levels machen insgesamt ca. 20 Levels. Die Warplevels werden zufällig im Spiel auftauchen und Turok in einen Zusatzlevel befördern, der Zusatzenergie, Geheimwaffen und Abkürzungen liefert.

MF: Verschwinden die Gegner, nachdem sie getötet wurden?

Dave: Ja, die Gegner reisen wieder zurück in ihre Dimension, wenn sie erledigt sind. Nein, ohne Scherz, wir mußten zu Gunsten der Geschwindigkeit die Gegner verschwinden lassen.

MF: Gab es Ideen, die Ihr für Turok nicht verwirklichen konntet?

Dave: Die gibt es immer. Bei jedem Spiel nimmt man sich vor, alles hineinzupacken, was auf dem Papier steht und am Ende fehlt wieder die Zeit. Sobald man mit der Entwicklung anfängt, fallen

einem immer wieder coole Sachen ein, die man noch gerne in das Spiel packen würde. Leider haben wir aber Deadlines, und die müssen befolgt werden. Zum Beispiel wollten wir Turok auf einem Flugsaurier fliegen lassen und noch mehr Interaktion mit der Umgebung

ermöglichen. Im Falle von Turok war es aber nicht die mangelnde Fähigkeit der Programmierer oder Leistung des Geräts, sondern einfach nur die knappe Entwicklungszeit.

MF: Wieviel mehr kann man nach Turok aus dem N64 herausholen?

Dave (lacht): Danke für das Kompliment. Spielentwicklung ist immer ein Lernprozeß - vor allem bei neuen Konsolen. Wir haben wie gesagt bei Turok einen sehr knappen Abgabetermin, den wir einhalten müssen und konnten längst nicht alles hineinstecken, was wir wollten. Turok nutzt nichts desto trotz so ziemlich jede Fähigkeit des N64 voll aus.

MF: Und wie werdet Ihr dann die Speicheroption einsetzen?

Dave: Wir wollen nicht, daß der Spieler nach jedem erfolgreichen Fußtritt abspeichern kann. Das wäre einfach zu simpel, und das Abenteuer- und Spannungselement ginge gänzlich verloren. Also wird es bestimmte Speicherorte geben, an denen der Spieler einen von vier Slots abspeichern kann.

MF: Also wird man bei Turok nicht nur Dinos, sondern auch Speicherzonen jagen?

Dave: Ganz genau (grinst).

MF: Zum Abschluß, welche Spiele spielt Du gerade am liebsten?

Dave: Es ist komisch, daß mich das jeder fragt. Ich spiele sehr gerne Mario 64, weil ich viel Ehrfurcht vor dem Spieldesign und Gameplay habe. Leider hatte ich noch nicht genug Zeit, mich intensiver damit zu beschäftigen. Aber nach Turok habe ich hoffentlich mehr Zeit für solche Spaßchen. Und da ist ja noch das Privatleben... (seufzt).

MF: Danke für das Interview!

Dave: Aber gerne. Ich hörte schon, daß Turok in Deutschland sehr beliebt ist. Das freut mich und mein Team sehr, weil man sein Spiel immer subjektiv betrachtet und als das Beste sieht. Da ist positives Feedback immer ein toller Motivations-schub, vor allem aus Übersee. Ich bin mir sicher, daß Acclaim und Iguana Euch nicht enttäuschen und eine heiße Dinosaurier-Jagd präsentieren werden!



PC, Amiga, PSX SAT und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Versand

Ein Hinweis in eigener Sache:

Alle Spiele werden (wenn nicht anders angegeben) in multilingualer Version geliefert. Das heißt, die Anleitung, sowie das Spiel sind u.a. komplett in Deutsch. Alle Spiele laufen auf PAL-Geräten!

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
gg. Musikzirkus DO

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

Saturn Hardware

SEGA Saturn Konsole	429.-
SEGA Saturn Rally Pack	499.-
2-Spieler Adapter	69.-
Antennenkabel mit Filter	59.-
Arcade Racer Lenkrod	115.-
Jack-Up Memory 512kb	96.-
Control Pad Saturn	44.-
Gamebuster Saturn	84.-
Terminator Pad	29.-
Universal Adapter NTSC/PAL	39.-
Virtua Gun (für Virtua Cop)	79.-
Virtua Stick Joystick	79.-
Joystick Pad	29.-

Saturn Software

Alone in the Dark 2	94.-
Baku Baku Animal	59.-
Blazing Dragons	79.-
Black Fire	89.-
Bombberman	99.-
Bubble Bobble	79.-
Just a Move 2	69.-
Casper*	99.-
Chaos Control	79.-
Crusader - No Remorse*	89.-
Cyberia	88.-
Dark Saviors*	94.-
Daytona Deluxe*	94.-
Daytona USA	74.-
Deadly Skies	99.-
Defcon 5	69.-
Destruction Derby	99.-
Discworld	94.-
Dragonheart*	79.-
Earthworm Jim 2*	99.-
Euro 96 Soccer	94.-
IFA Soccer 96	59.-
Fighting Vipers*	94.-
Formula One Challenge	99.-
Flex	84.-
Golden Axe - The Duel	94.-
Gun Griffon	84.-
Lang Dn GP '96	94.-
Heart of Darkness*	94.-
In the Hunt*	89.-
Iron Man	79.-
Keio Flying Squadron 2	88.-
Kemmings 3D	84.-

Saturn Software

Thunderhawk 2	99.-
Tilt	99.-
Tunnel B1*	94.-
Valora Valley Golf	96.-
Victory Boxing	96.-
Virtua Cop 2*	99.-
Virtua Fighter 2	89.-
Virtua Racing	84.-
Virtua Golf	84.-
Virtua Fighter Kids*	89.-
Virtual Open Tennis	79.-
Wing Arms	99.-
Wipe Out	79.-
World Series Baseball 2*	84.-
World Wide Soccer 97	94.-
WWF Wrestlemania	89.-

PSX Hardware

Controller	55.-
Controller Cyclone	55.-
Euro-Scart-Kabel	24.-
Euro-Scart-Kabel Sony	69.-
Gamebuster Playstation	79.-
HF-Adapter	45.-
Link Kabel	24.-
Link Kabel Sony	45.-
Memory Card	46.-
Memory Disk Drive	179.-
Mouse	55.-
Multi Tap	63.-
NeGcon Joypad analog	79.-
Specialized Joystick	107.-
Specialized ASCII Pad	63.-
Station Master Pad	39.-
Verlängerung für Controller	19.-

PSX Software

3D Ultra Pinball*	84.-
A-Train*	92.-
Adidas Power Soccer	92.-
Agile Warrior F-111X	85.-
Air Combat	94.-
Alone in the Dark 2	94.-
Aquanaut's Holiday	92.-
Assault Riggs	89.-
Ayrton Senna Caris*	94.-
Baphomet's Fluch*	99.-
Battle Arena Toshinden	99.-
Battle Arena Toshinden 2	92.-
Busta Move 2	94.-
Chaos Control	94.-
Chronicles of the Sword*	94.-
Criticom	99.-
Crusader - No Remorse*	94.-
Cyberia	99.-
Darkstalkers*	99.-
Davis Cup Tennis*	99.-
Deadly Skies*	94.-
Defcon 5	94.-
Descent	94.-
Destruction Derby	94.-
Discworld	84.-
Dragonheart*	79.-
Earthworm Jim 2*	94.-
Extreme Games	84.-
Extreme Pinball	79.-
Fade to Black	84.-
FIFA Soccer 96	79.-
FIFA Soccer 97*	94.-
Galaxian 3	84.-
Galaxy Fight	79.-
Gex	84.-
Goal Storm	58.-
Gunship	89.-
Guts 'N' Garters*	89.-
Firo & Clawd*	78.-
Hebereke	99.-
Hi-Octane	79.-
Impact Racing	94.-
In the Hunt*	99.-
Inter. Superstar Soccer*	79.-
International Moto X*	89.-
Iron & Blood*	79.-

PSX Software

Jewels of the Dracle*	94.-
Jumping Flash	84.-
Jumping Flash 2*	94.-
Kileak the Blood	88.-
Konami Links*	89.-
Konami Open Golf*	99.-
Last Dynasty*	57.-
Lone Soldier	99.-
Magic Carpet	85.-
Mickey's Wild Adventure	94.-
Moto X*	88.-
Myst	84.-
Namco Museum Piece	82.-
Namco Soccer Prime Goal*	89.-
Nascar Racing*	94.-
NBA in the Zone	94.-
NBA Live 96	94.-
Need for Speed	95.-
NFL Game Day	92.-
NHL Face Off	92.-
NHL Hockey 97*	94.-
Novastorm	94.-
Olympic Games	79.-
Olympic Soccer	79.-
Olympic Summer Games	88.-
Onside Soccer*	88.-
Paradise Deluxe	59.-
PGA Tour Golf 96	79.-
PGA Tour Golf 97*	94.-
Pete Sampras Extreme Tennis	99.-
Philosoma	94.-
Poed	99.-
Powerserve	94.-
Primal Rage	84.-
Pro Pinball - The Web	86.-
Raging Skies	92.-
Ran Soccer	99.-
Rapid Reload	94.-
Raven Project	89.-
Rayman	94.-
Return Fire*	89.-
Ridge Racer	92.-
Ridge Racer Revolution	82.-
Road Rash	94.-
Scorchar*	99.-
Shanghai Great Moments*	79.-
Shell Shock	94.-
Shockwave Assault	94.-
Slim'n Jam*	99.-
Soul Edge*	94.-
Space Hulk	84.-
Spot 3*	99.-
Starblade Alpha	84.-
Streetfighter Alpha	89.-
Striker 96	89.-
Supersonic Racers*	89.-
Syndicate Wars*	94.-
Tall Ship*	94.-
Tekken	99.-
The Raiden Project	99.-
Theme Park	94.-
Thunderhawk 2	89.-
Tilt	79.-
Time Commando	84.-
Top Gun	85.-
Total Eclipse Turbo	79.-
Total NBA 96	92.-
Track & Field	94.-
True Pinball	94.-
Tunnel B1*	84.-
Twisted Metal	84.-
Victory Boxing	89.-
Viewpoint	94.-
Viper*	99.-
Virtual Golf	99.-
Warhawk	94.-
Williams Arcade Greatest	55.-
Wing Commander 3	99.-
Wipe Out	92.-
World Cup Golf	99.-
Worms	99.-
WWF Wrestlemania	94.-
Zork Nemesis*	99.-
X2*	89.-
XS	89.-

Unsere Spiele des Monats:

Nights

Phantastische Koboldwelten erwarten Sie!
Neu für Sega Saturn.

Deutsche
Anleitung

nur

94.-

Formel 1

Brilliant Formel 1-Rennsimulation bekannt aus RTL!
Neu für Sony Playstation.

Komplett
deutsch

nur

99.-

Top - Angebote PSX und Saturn

SEGA Saturn

Grundgerät

incl.
Controller

nur 429.-

Sony Playstation

Grundgerät

incl.
Controller

nur 389.-

Story of Thor 2 Blam! Machinehead

Nur
SAT

je nur 84.-

Andretti Racing Burning Road*

Nur
PSX

je nur 89.-

Command & Conquer* Dawn of Darkness*

Für PSX
und SAT

je nur 94.-

Tekken 2* Tobal No. 1*

Nur
PSX

je nur 94.-

Alien Trilogy Die Hard Trilogy*

Für PSX
und SAT

je nur 89.-

Warhammer Shadow of the Horned Rat*

Nur
PSX

nur 94.-

Sim City 2000 NHL Powerplay

Für PSX
und SAT

je nur 89.-

Resident Evil Tomb Raider*

Nur
PSX

je nur 89.-

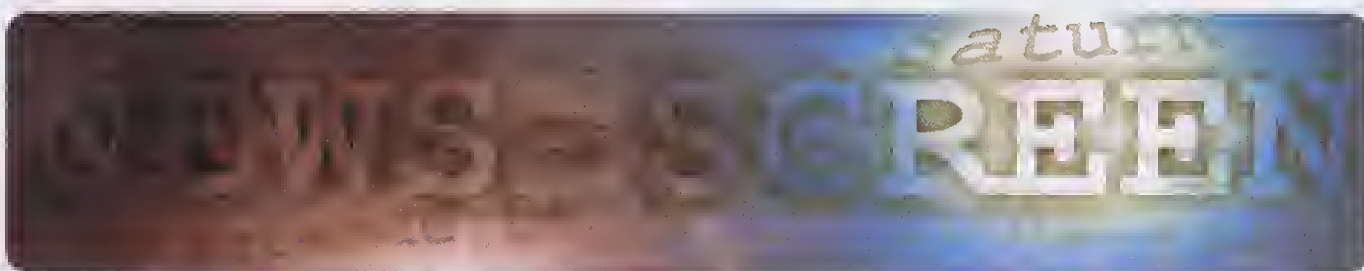
NBA Action Athlete Kings Fatal Fury 3

Nur
SAT

je nur 79.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von Software !!

Alle Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließliche Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorbestellung erbeten.

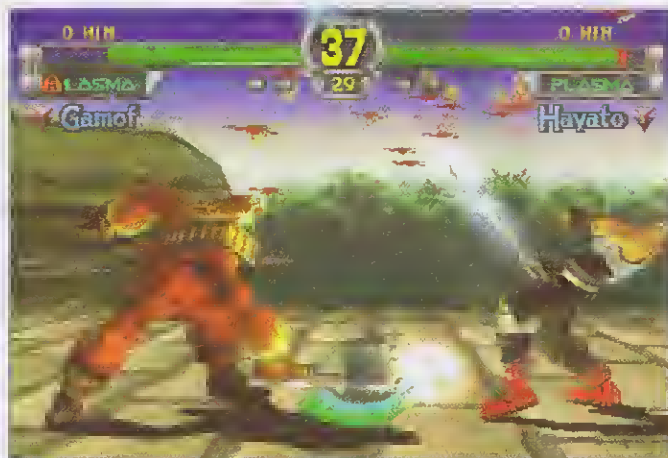


PlayStation

Star Gladiator

Gespannt erwarten Beat 'em Up Freaks Capcoms jüngste Kreation Star Gladiator, das erste 3D-Polygon-Prügelspiel der Street Fighter-Entwickler. Im 24. Jahrhundert bedroht der verrückte Dr. Bilstein die Erde mit seiner neuen Plasma-Waffe, die er eigentlich zum Einsatz gegen gefährliche Außerirdische entwickelt hatte. Um den ausgerüsteten Doktor zur Strecke zu bringen, werden neun stahlharte Gladiatoren ausgewählt, die sich alle auf den Umgang mit Plasma-Energie verstehen und mit tödli-

chen Waffen ausgerüstet sind. Der kegelköpfige Saturn beispielsweise bezwingt die Gegner mit seinem Plasma-YoYo, das haarige Alien Gamol schleudert den Feinden seine Axt entgegen und direkt von der Erde kommt der Schwertkämpfer Hayato. Alle Charaktere verfügen über drei grundsätzliche Angriffsvariationen. Sie können mit ihren Waffen senkrecht und waagrecht auf den Gegner einschlagen, oder ihn mit einem gekonnten Kick flachlegen. Wer seinen Widersachern jedoch ernsthaften Schaden zufügen will, sollte es einmal mit einer der drei Spezialattacken Plasma-Combo,

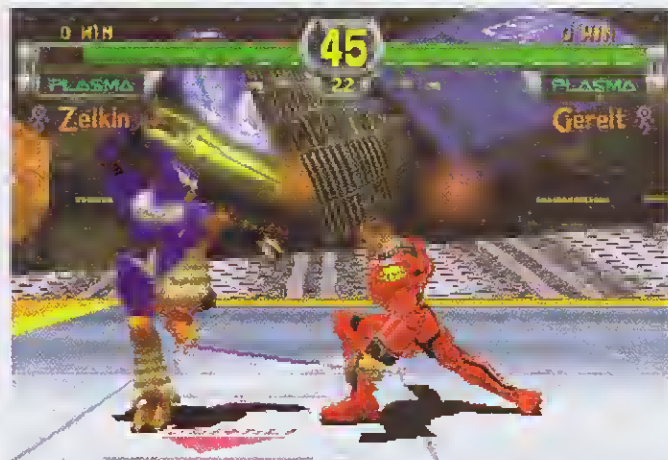


Plasma-Strike, oder Plasma-Reverse versuchen, deren Anwendung aber ein wenig Übung und gutes Timing erfordert. Star Gladiator verspricht spektakuläre Lichteffekte und ungewöhnliche Kameraper-

spektiven während der Fights. Sowohl hinsichtlich Grafik als auch Gameplay dürfte das PlayStation Game mit der bereits erschienenen Arcade-Version nahezu identisch sein, da das Spiel auf der 32-Bit PlayStation Hardware entwickelt wurde.



Mit der Plasma-Combo wird der Gegner am effektivsten zerpfückt



Hersteller: Capcom **Erscheint:** Oktober **Genre:** Beat 'em Up
Umsetzungen geplant: K.A.



Alle Charaktere sind mit gefährlichen Waffen ausgestattet

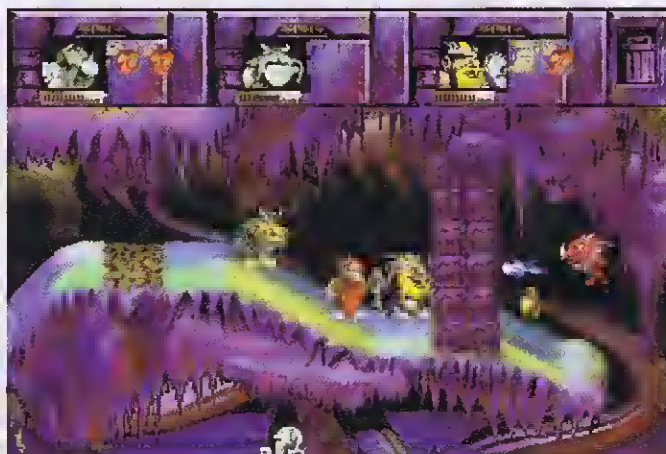
Saturn/PlayStation

Lost Vikings 2

Das Wikinger-Trio Erik, Olaf, Baleog sind wieder da! Just ihrem Peiniger Tomator entkommen, versuchen sie nun die Zeitmaschine zu finden, um in ihre Zeltepoche zurückzukehren. Am interessanten Action/Puzzle-Mix hat sich wenig verändert. Nach wie vor verfügt jeder Recke über individuelle Fähigkeiten, die geschickt eingesetzt werden müssen, um

die insgesamt fünf Welten (31 Levels) zu meistern. Zur Hilfe kommt Euch des weiteren ein Arsenal von High Tech-Spielzeugen, die sie Tomator entwenden konnten. Zahlreiche FMV-Einspielungen und gerenderte Sprites sorgen für das 32-Bit Antlitz.

Hersteller: Interplay **Erscheint:** Ende '96 **Genre:** Denkspiel **Umsetzungen geplant:** Super Nintendo



HEISSE PREISE!

Sony Playstation – Spiele

A4 Evolution Global	99,99
Alien Trilogy	89,99
Andretti Racing	89,99
Aquasuit's Holiday	99,99
Baphomet's Fluch	89,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Bubble Bobble 2	89,99
Chaos Control	89,99
Chessy	89,99
Chronicles of the Sword	89,99
Complete Onside Soccer	89,99
Constructor	89,99
Crusader – No Remorse	89,99
Cyberia	89,99
Darksiders	89,99
Deadly Skies	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,95
Die Hard Trilogy	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Earthworm Jim 2	89,99
Formel 1	99,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer 96	AKTIONSPREIS: 59,99
Galaxian 3	89,99
Galaxy Fight	SONDERPREIS: 69,99
Gunship (engl.)	89,99
International Track & Field	AKTION! 79,99
Jewels of the Oracle	89,99
Jumping Flash 2	99,99
Madden '97 Football	89,99
Molot Toon 2	89,99
Moto X	89,99
Ninja	89,99
Namco Museum Pieces 1	99,99
Namco Museum Pieces 2	99,99
Namco Soccer Primal Goal	89,99
Necrozone	99,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97	89,99
Olympic Games	89,99
Panzer General	89,99
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS: 59,99
PGA Tour Golf '97	89,99
Pitball	99,99
Po'ed	89,99
Powerplay Hockey	89,99
Primal Rage	AKTIONSPREIS: 69,99
Pro Pinball	79,99
Raging Skies	99,99
Resident Evil (dt.)	89,99
Return Fire	89,99
Return to Zork	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Sentient	89,99
Skeleton Warriors	89,99
Slem'n Jam	79,99
Space Hulk	89,99
Spot 3	89,99
Starfighter 3000	89,99
Starwinder	99,99
Steel Harbinger	99,99
Supersonic Racer	99,99
Syndicate Wars	89,99
Tekken 2	109,99
Tiki	89,99
Time Commando	89,99
Top Gun – Fire At Will	89,99
Tunnel B1	89,99
Virtual Open Tennis	79,99
Werhammer	89,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out 2097	99,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99
Annenkabel	49,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeittupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (1 Meg)	49,95
Memory Card (4 Meg)	79,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGoon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy	89,99
Athlete Kings	89,99
Baku Baku (Tetris-Verlängerung)	59,99
Blackfire	89,99
Blazing Dragons	79,99
Burn Cycle	89,99
Crusader – No Remorse	89,99
Cyberia	89,99
D (dt.)	79,99
Deadly Skies	89,99
Destruction Derby	89,99
Die Hard Trilogy	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Earthworm Jim 2	89,99
Euro Soccer '96	89,99
Exhumed	99,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	99,99
Galactic Attack	79,99
Gex	79,99
Ghen War	89,99
Guardian Heroes	89,99
Gun Griffon	89,99
Hi-Octane	89,99
Kelo 2	89,99
Madden '97 Football	89,99
NBA Action Basketball	89,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97	89,99
Nights (incl. 3D Control Pad)	139,99
Night Warriors	109,99
Olympic Games	89,99
Olympic Soccer	89,99
Penzer Dregoon 2	89,99
PGA Tour Golf '97	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion	89,99
Powerplay Hockey	89,99
Primal Rage	89,99
Pro Pinball	89,99
Raven Project	89,99
Real Yumene (dt.)	129,99
Return to Zork	89,99
Rise 2: The Resurrection	79,99
Road Rash	89,99
Sega Rally	99,99
Sega Worldwide Soccer '97	89,99
Shell Shock	109,99
Shining Wisdom	89,99
Shock Wave Assault	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors	89,99
Soviet Strike	89,99
Space Hulk	89,99
Spot 3	89,99
Starfighter 3000	89,99
Story of Thor 2	89,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Fighter: The Movie	89,99
Striker '96	89,99
Syndicate Wars	89,99
Theme Park	89,99
Thunderhawk 2	109,99
Titi	89,99
Tomb Raider	99,99
Tunnel B1	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtual Open Tennis	79,99
Waterworld	89,99
Wing Arms	89,99
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,99
X-Men: Children of the Atom	79,99

Sega Saturn – Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import Adapter)	99,99
Annenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeittupe	39,99
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtual Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 399,99
incl. Control Pad



SEGA
SATURN™

Grundgerät 449,99
incl. Control Pad

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

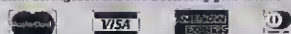
Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NV.
Gebühr – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie
uns finden:

Media Point Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Media Point Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Media Point Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbr. Bus 35, 102	Media Point Bremen Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brhl Tel.: (0421) 160 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brhl	Media Point Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: in Vorbereitung! Straßenbahn 404 Heinrichstraße
Media Point Berlin – Friedrichsh. Palensburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 Rtn. Friedr.h. Tram 20,21 Borsierpl.	Media Point Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	Media Point Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	Media Point Koblenz Rizzastrasse 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10	Media Point ... to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!

AD
04.10.96
endlich
auch in
Dortmund



Arcade

Virtua Fighter 3

Sehnsüchtig erwartet die Fangemeinde den dritten Teil der Polygon-Beat 'em Up Reihe, die mittlerweile nicht nur in Japan Kultstatus besitzt. Neben den neudesignten Kostümen fallen sofort die aufwendig gestalteten Grafiken der einzelnen Kampfschauplätze ins Auge, die sich nicht nur aufgrund verschiedener Hintergrundbilder voneinander unterscheiden: Hoch über den Straßen einer Großstadt tänzeln die Rivalen über eine gläserne Plattform und in der Wüste weht ihnen, vom Wind aufgewirbelter, heißer Sand ins Gesicht. Jede Stage hat ihre Besonderheiten, die sich auf das Kampfgeschehen auswirken und während eines Fights berücksichtigt werden müssen. Treten die Kontrahenten beispielsweise auf dem schrägen Dach eines alten hölzernen Gebäudes gegeneinander an, ist derjenige im Vorteil, der sich an der höher gelegenen Stelle befindet. Die Steuerung der Charaktere ändert sich in einem wesentlichen Punkt. Neben Punch-, Kick- und Guard-Button gibt es noch einen sogenannten Escape-Button, der es ermöglicht, gegnerischen Attacken elegant auszuweichen. Diese Ausweichbewegungen sehen nicht nur extrem cool aus, sondern eröffnen dem Spieler völlig neue Taktik-Varianten. Auf diese Weise lassen sich zudem Situationen vermeiden, in denen



Taka wendet im Kampf klassische Sumo-Techniken an

man vom Gegner mit den ständig gleichen Moves in eine Ecke gedrängt wird, ohne die Möglichkeit effektiv zurückzuschlagen. Die Angriffstechniken der Kämpfer wurden komplett überarbeitet und um einige neue, heimtückische Moves erweitert. Außerdem hat sich Yu Suzukis Team bemüht, die Stär-

ken und Schwächen der Figuren besser auszugleichen, damit alle Charaktere in der Arena die selben Sieges-Chancen haben. Als Endgegner wird erneut Dural auftreten, deren metallene Haut eindrucksvoll glänzt und schimmert. Von besonderem Interesse sind natürlich die beiden neuen Kämpfer



Aoi und Taka, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Die zierliche Japanerin Aoi vertraut weniger auf den Einsatz roher Gewalt, als vielmehr auf ihre raffinierten Techniken, mit denen sie ihre 'Gegner auf graziöse Weise flachlegt. Hin und wieder kann es jedoch auch schon mal vorkommen, daß sie etwas grob wird und ihrem Widersacher den Arm auskugelt. Der ehemalige Sumo-Ringer Taka Arashi hingegen nutzt seinen massigen Körper dazu, die Rivalen kurzerhand aus dem Ring zu schieben. Schon Ende September sollen sich die japanischen Kids in den Spielhallen auf den Automaten stürzen dürfen. Gerüchten zufolge arbeitet man bei Sega bereits an einer Saturnversion. Fragt sich nur, wie es die Programmierer schaffen wollen, die herausragenden grafischen Effekte von denen VF3 nun einmal lebt, auf die 32Bit Konsole umzusetzen. (Guido)

Hersteller: Sega **Erscheint:** Sept.
Genre: Beat 'em Up **Umsetzungen:**
geplant: Saturn (2. Quartal '97)

PlayStation

Contra '96

Konamis Jump 'n Shoot-Serie erreichte schon auf dem NES Mitte der achtziger Jahre Kultstatus und war 1992 DIE Sensation auf dem Super Nintendo. Stolz vier Jahre ließen sich die Designer nun für den Sequel Zeit und dementsprechend viele Veränderungen wurden am Gameplay vorge-

nommen. Ganz im Zeichen der Zeit wird die Grafik nun komplett dreidimensional dargestellt. Ihr joggt also mit der Knarre im Anschlag durch texturierte Polygon-Schlachtfelder, während sich um Euch herum die Kamera-Perspektive ständig automatisch verändert, um Euch stets den optimalen

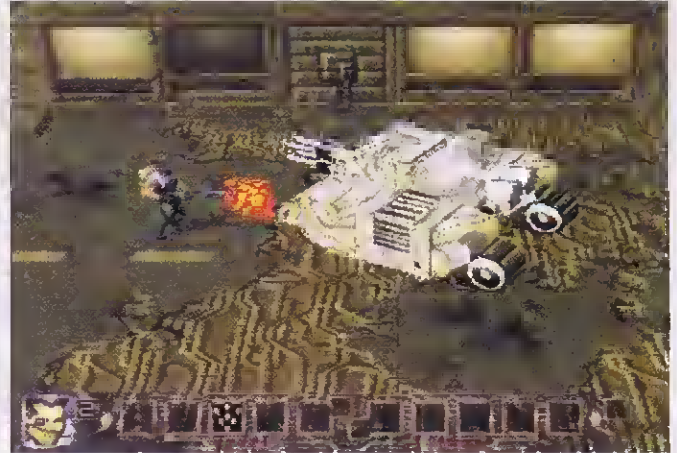
Überblick zu gewähren. Weniger Veränderungen gibt es beim Gameplay: Nach wie vor beschränken sich die Aktionen auf Ballern, Hinlegen und Springen. Mit anderen Tasten dürft Ihr zudem die bewährte Smart-Bombe zünden oder zwischen den bis zu fünf Waffensystemen hin- und herschalten, die Contra-Veteranen bereits von früheren Versionen her kennen. Bei der Demo-Version war leider nur eine Stage spielbar, diese beweist

aber, daß sich trotz rundum neu gestalteter Grafik am eigentlichen Spielgefühl nicht viel verändert hat. Vor allem im Duett sorgt die martialische Ballerei dank abgedrehter High Tech-Gegner wieder für Spielspaß. Als Schmankerl dürft Ihr die Grafiken via 3D-Brille sogar dreidimensional erleben.

Hersteller: Appaloosa Interactive/Konami **Erscheint:** Anfang '97
Genre: Jump 'n Shoot **Umsetzung:** geplant: Saturn



Um diese Barrikade um ihre Kanonen zu erleichtern, müßt Ihr aus dem Sprung heraus auf sie zielen



Mächtige Zwischengegner, wie dieser Riesentank, tauchen auch beim neuesten Contra in Hülle und Fülle auf

Bald bei uns PSX CHEAT BOOK

Tips und Tricks für über 30 Playstation Titel
Unbedingt vorbestellen, limited edition **29,90**
exclusiv nur bei Hall of Games

HALL OF GAMES
Ab 15. September mit Laden in Fulda, Peterstor II

fon 0661-77726
fax 77736, e-mail: jake.f@t-online.de

3DD + PC CD-ROM

actua soccer	79,90	Nintendo 64 jap.	94,90
assault rigs	79,90	Spiele, Zubehör	59,90
battle a. tosh II	94,90	und Umbau lieferbar	94,90
bust a move 2	79,90	digital pinball	69,90
crash bandicot us	114,90	discworld	94,90
discworld dt	89,90	euro '96 soccer	79,90
die hard us	114,90	f1 challenge	79,90
formula 1	99,90	fila soccer '96	69,90
fighting illusion jp	129,90	fighting vipers jp	129,90
gamebuster	89,90	magic carpet	89,90
geomcube us	79,90	nights mit analogpad	139,90
pro pinball	79,90	panzer dragoon 2	89,90
pete sampras tennis	109,90	sega rally	79,90
playstation	389,90	saturn	399,00
tekken 2 hints	39,90	shining wisdom	89,90
tekken 2 us	99,90	virtua fighter 2 us	79,90
umbau chip	49,90	wipeout	79,90

Nintendo 64 us
Vorbestellungen werden ab sofort entgegengenommen!!!
899.-

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN

Versandkosten 8.-DM, Spiele werden in der Regel noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt, nicht angenommene Lieferungen werden mit 20.-DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt, unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

HIGHWAY TO HELL
Der Spieltempel

SEGA SATURN
IBM CD-ROM
PlayStation
NINTENDO 64

ACHTUNG!! ACHTUNG!! ACHTUNG!!
Täglich Neuheiten - täglich bessere Preise
Über 5000 verschiedene Games am Lager

030/886 82 964
030/885 47 92 Faxline
Kurfürstendamm 195
10707 Berlin im spielbrett

PC-CD +++ TRADING CARD GAMES +++ SEGA SATURN
NINTENDO 64 +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE

Versandpouschale 11,-DM - Express 8 DM - Sicherheitskorian 3 DM - Softwaretest 3 DM - Versandkostenfrei ab 250 DM
- Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Bearbeitungsgebühr von 25,- DM - Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen - Es gelten unsere AGB
- Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.



Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, die Ideallinie zu finden und zur richtigen Zeit den richtigen Gang zu wählen

Neue Fahrzeuge, mehrere unterschiedliche Rennstrecken und ein Grand Prix Modus, der auch langfristig Motivation garantiert - schon auf den ersten Blick wird klar, daß es sich bei Namcos jüngstem Werk nicht um eine simple Ridge Racer Neuauflage handelt, und es scheint, als ob den Rennspiel-Spezialisten nun die Revolution gelingen könnte, die sie mit dem ersten Ridge Racer Nachfolger nicht ganz zu realisieren vermochten. Kein Wunder also, daß man sich im fernen Japan auf der Suche nach einem geeigneten Titel zur Zeit noch den Kopf zerbricht. Vom Schema, nur eine einzige Strecke in mehreren verschiedenen Ausbaustufen auf die CD zu bannen, weicht Namco ab und gibt dem Spieler Gelegenheit über mehrere unterschiedliche Kurse zu rasen. Die abwechslungsreichen Strecken bieten nicht nur eine Menge fürs Auge, sondern

PlayStation

Ridge Racer The Real Revolution???

Namco läßt mal wieder die Motoren aufheulen und Reifen quietschen. Das Baby hat zwar noch keinen Namen, aber schon massig Power unter der Haube

erfordern auch einiges an Konzentration und schnelle Reaktionen. Enge Kurven, unüber-

Im Grand Prix Modus steht eine Karriere als Rennfahrer auf dem Programm

sichtliche Kuppen, Steigungen und Gefälle verlangen sauberes Handling des Vehikels. Zwi-

schendurch laden ausgedehnte Geraden dazu ein, das Gaspedal mal richtig durchzudrücken. Wer nebenbei noch Zeit für einen Blick nach rechts oder links hat, darf tropische Wasserfälle, antike Ruinen und andere Sehenswürdigkeiten bestaunen, die den Fahrbahnrand säumen. Den Drehzahlmesser sollte man jedoch auf keinen Fall aus den Augen lassen, denn im Gegensatz zu den

beiden bisherigen Spielen der RR-Serie ist es unerlässlich, öfters mal zu schalten, insbesondere vor ausgeprägten Steigungen. Nachdem Ihr Euch im Time Attack Modus, bei dem Ihr alleine über den Asphalt donnert, mit dem Streckenverlauf vertraut gemacht habt, könnt Ihr Eure Fahrkünste unter anderem im Grand Prix Modus unter Beweis stellen und eine Laufbahn als professionel-



Im Windschatten der Gegner lassen sich noch ein paar Sekunden rausschinden



Architektonische Meisterwerke schmücken den Fahrbahnrand und natürlich darf bei einer Namco-Raserei auch ein Tunnel nicht fehlen



Zahlreiche verschiedene Vehikel werden die Straßen unsicher machen. Welche davon Ihr selbst steuern dürft, ist noch nicht bekannt

ler Rennfahrer einschlagen. Zu Beginn Eurer Karriere haltet Ihr Euch mit den Preisgeldern aus kleineren Rennen über Wasser und trainiert fleißig, um in die

Kernige Motoren- geräusche sorgen für echte Rennatmosphäre

nächst höhere Klasse aufzusteigen. Habt Ihr genug Geld zusammen, dürft Ihr Euren Wagen kräftig tunen, um die

Fahreigenschaften zu verbessern, oder Euch sogar einen nagelneuen Flitzer zulegen. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Fahrerklassen. Um aufzusteigen ist es notwendig, auf allen Strecken einer Klasse zumindest den dritten Platz zu belegen. Als nützliches Hilfsmittel, um die eigene Fahrtechnik zu verbessern und die Ideallinie zu finden, erweist sich die Replay Funktion, die es gestattet, ein Rennen noch einmal aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Ausschlaggebend für den erfolgreichen Verlauf

eines Rennens ist unter anderem die Auswahl des richtigen Fahrzeugs. Herausragende Rundenzeiten lassen sich nur erzielen, wenn man sich, in Abhängigkeit von Streckenführung und Beschaffenheit der Fahrbahn, für den geeigneten Wagen entschieden hat. Eine gerenderte Intro-Sequenz stimmt Euch auf das Spiel ein, und damit auch im heimischen Wohnzimmer echte Rennatmosphäre aufkommt, dröhnen kernige Motorengeräusche aus den Lautsprechern. Während Ihr mit Eurem Boliden über den

Asphalt donnert, werden Eure Ohren zudem von einigen neuen Kompositionen verwöhnt. Von der grafischen Qualität des Spiels könnt Ihr Euch anhand der Screenshots selbst ein Bild machen. Namco plant noch bis Ende dieses Jahres die Reifen auf der PlayStation zum qualmen zu bringen, falls man es bis dahin schafft, sich auf einen passenden Titel zu einigen. (Guido)

Hersteller: Namco **Erscheint:** Ende '96 **Genre:** Rennspiel **Umsetzungen geplant:** K.A.



Gelegenheit, die Schönheiten der Natur zu bestaunen, werdet Ihr kaum haben



Auf der Zielgeraden sind Höchstgeschwindigkeiten angesagt

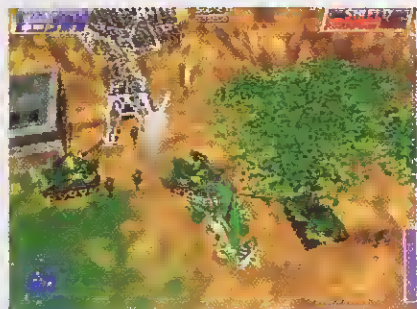
Nintendo 64

Wild Choppers

Mit einem Haufen rücksichtsloser Terroristen habt Ihr es bei diesem 3D-Action Spektakel von Seta zu tun. Bevor Ihr Euch in die erste Mission stürzt, dürft Ihr zunächst eines von acht Helikoptermodellen aussuchen die jeweils über un-

terschiedliche Flugeigenschaften und Waffenausstattung verfügen. Insgesamt gilt es neun Aufträge in drei verschiedenen Krisenregionen zu bewältigen. Unter anderem müßt Ihr feindliche Radaranlagen aufspüren und zerstören sowie

Geiseln aus der Hand der Terroristen befreien. Nachdem Ihr im Cockpit Eures Kampfhubschraubers Platz genommen habt, heißt es einen kühlen Kopf zu bewahren und die feindlichen Stellungen



Dieser Hubschrauber hält für die Terroristen einige explosive Überraschungen bereit



gezielt auszuschalten, denn sowohl Zeit als auch Bewaffnung sind limitiert. Erschwerend kommt hinzu, daß gegnerische Einheiten, die während eines Auftrages nicht zerstört werden konnten, in der folgenden Mission erneut auftauchen und die feindlichen Truppen verstärken. Um aber dem Spieler das Erreichen der Missionsziele nicht unmöglich zu machen, besteht die Möglichkeit, Munitionsvorrat und Treibstoff in feindlichen Waffenlagern und Ölraffinerien

aufzufüllen. Das Spielgeschehen kann aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden, beim Abschluß einer Rakete wechselt die Kamera automatisch in eine andere Perspektive. Sämtliche Grafiken werden in Echtzeit berechnet und dank der Prozessorkraft des Nintendo 64 in flüssigen Animationen auf den Bildschirm gezaubert.

Hersteller: Seta **Erscheint:** Herbst (Japan) **Genre:** Shoot 'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine

Nintendo 64

Rev Limit

Eine Mischung aus Rennspiel und Simulation erwartet Euch bei Rev Limit. Dabei könnt Ihr selbst bestimmen, auf welchen Part Ihr mehr Wert legt. Wer möchte, darf sich gleich hinter das Steuer setzen und mit seinem Boliden über den heißen Asphalt jagen. Ihr habt die Wahl zwischen einem Sprint Race über bis zu zehn Run-

den, einem Endurance Race über 20 bis 50 Runden und einer Art Dragster Race, bei dem Ihr auf einer kerzengeraden Strecke das Letzte aus Eurem Wagen herausholen müßt. Vor allem bei Rennen über längere Distanzen ist es notwendig hin und wieder einen Boxenstop einzulegen, um Reifen zu wechseln und aufzu-



Von der Dauer des Rennens hängen Tuning und Feinabstimmung des Wagens ab

tanken. Beschädigungen am eigenen oder an gegnerischen Fahrzeugen während eines Rennens wirken sich negativ auf die Fahreigenschaften aus, einen allzu rüden Fahrstil sollte man also möglichst vermeiden. Habt Ihr einmal keine Lust, selbst über die Piste zu donnern, besteht die Möglichkeit, als Teamchef das Rennen von der Boxengasse aus zu verfolgen. In diesem Falle besteht Eure Aufgabe in erster Linie darin, dem Fahrer taktische

Anweisungen zu geben, Boxenstops richtig zu timen, und den Wagen so zu tunen, daß er nach Möglichkeit als Erster die Ziellinie überquert. Nach einem Rennen könnt Ihr Euch die interessantesten Szenen noch einmal in aller Ruhe im Replaymodus aus verschiedenen Perspektiven anschauen.

Hersteller: Seta **Erscheint:** K.A. **Genre:** Rennspiel **Umsetzungen geplant:** Keine



Ein schneller Zeigefinger ist nötig, um nicht selbst ins Gras beißen zu müssen

Das Böse kommt zurück, und diesmal schlägt es mitten in Raccoon City zu. Auch in Teil zwei von Capcoms rasantem Horror-Adventure geht es wieder einmal darum, sich gegen Horden blutrünstiger Zombies zur Wehr zu setzen, nebenbei einige knifflige Rätsel zu lösen und natürlich am Leben zu bleiben. Zwei Monate nach einer Explosion in einer Chemie-Fabrik werden die Einwohner von Raccoon City plötzlich von einer rätselhaften Hautkrankheit heimgesucht, die sich langsam ausbreitet und nach und nach die Menschen in grauenvolle Zombies verwandelt. Bisher noch nicht betroffen sind der Polizist Leon und die junge Elsa, die sich nun unfreiwillig

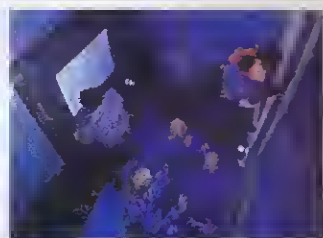


PlayStation

Resident Evil 2

auf den Weg machen, um hinter das Geheimnis dieser Zombie-Pest zu kommen. Wie schon im ersten Teil blickt ihr aus verschiedenen Perspektiven auf eure Helden, während diese durch die dreidimensionale Render-Welt hasten. Diesmal werdet ihr pro Raum jedoch von einer noch größeren

Anzahl Untoter heimgesucht. Ganz besonders gemütlich wird es, wenn man die Tür zu einem winzigen Zimmer öffnet, in dem sich ein halbes Dutzend Monster schon genüsslich die Finger abschleckt. Unvermittelte Schockeffekte wird es reichlich



Hinter manchen Türen lauern Scharen von Untoten

geben und auch an Pixelblut wird nicht gespart. Das Aussehen der Charaktere ändert sich, wenn sie beispielsweise Rüstungen tragen, entsprechend und auf der Kleidung sind nach einem Gefecht Blutspritzer und andere Verschmutzungen zu sehen. Liebhaber von Splatter-Organen werden sicherlich auch beim Resident Evil Nachfolger voll auf ihre Kosten kommen.

Hersteller: Capcom **Erscheint:** K.A. **Genre:** Adventure **Umsetzung:** geplant **K.A.**

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22 & 52 55 35

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71

An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE		SEGA SATURN		PLAY STATION	
ALIEN SOLDIER	49,95	3D LEMMINGS	79,95	ACTRAISER 2	49,95
ANGEL CLASSIC	49,95	ALIEN Trilogy <Analog>	69,95	ACTRAISER 2 FOREVER	49,95
BUGS BUNNY	89,95	ASTAL <P>	39,95	CLAYFIGHTER <A>	39,95
CUTTHROAT ISLAND	49,95	BAKU BAKU ANIMAL	59,95	CUTTHROAT ISLAND	49,95
DAS DÖSCHENBUCH	49,95	BLAZING TORNADOS <P>	39,95	JOYPAD VERLÄNGERUNG	49,95
Donald Duck in Maui Mallard	79,95	CLOCKWORK 2	69,95	LENNARD	119,95
DRAGONS REVENGE	59,95	CYBERIA	79,95	LINK KABEL	29,95
E.A. Sports Topman C.	49,95	DAYTONA U.S.A.	49,95	MEMORY CARD	49,95
EARTH WORM JIM	49,95	DESTRUCTION DERBY	69,95	MOUSE	49,95
EARTH WORM JIM 2	69,95	DISC WORLD <A9.95>	69,95	PSX STABLE TRACHTASCHE & Memory Card & Original Pad	99,95
FIFA SOCCER '96	89,95	FIFA SOCCER '96	59,95	RGB-SCART KABEL	29,95
Int. Superstar Soccer	89,95	GALE RACER <P>	39,95	SHOCK 'ASCI	99,95
KAWASAKI SUPERBIKES	79,95	GRAND CHASER <P>	49,95	ADIDAS POWER SOCCER	89,95
KÖNIG DER LÖWEN	79,95	GUARDIAN HEROES	79,95	Alien <A> <Analog>	79,95
LANDSTALKER	59,95	GUN GRIFTON	79,95	Battle Arena Toshinden 2	89,95
MEGA BOMBERMAN	49,95	IRON STORM US	109,95	CYBERIA	79,95
MICRO MACHINES '96 <A>	49,95	JAMNIA EXPLORATION	89,95	CYBERSPEED	59,95
NBA LIVE '96	79,95	MAGIC CARPET	79,95	D <A> <Analog>	69,95
NHL HOCKEY '96	89,95	MYSTARIA	79,95	Destruction Derby <Link>	89,95
OLYMPIC SUMMER GAMES	79,95	NBA Action Basketball	89,95	DISK WORLD 'deutsch'	79,95
PETE SAMPRAS TENNIS	49,95	NBA JAM TOURNAMENT	59,95	EXTREME GAMES	79,95
PGA TOUR GOLF '96	79,95	NEED FOR SPEED	89,95	FADE TO BLACK	89,95
PSX-TRICK	49,95	NIGHTS & Analog-Pad	139,95	FIFA '96	69,95
RISER	29,95	PANZER DRAGON	49,95	F1 <Links>	99,95
SHANGHAI 2 <US>	89,95	PANZER DRAGON 2	89,95	GALAXIAN 3	59,95
SHADOWRUN <US>	59,95	PUZZLE <A> <A9.95>	69,95	GOAL STORM	79,95
SONIC 3	69,95	RACE DRIVEN <A>	49,95	GUNSHIP 2000	79,95
SONIC & KNUCKLES	49,95	ROAD RASH	89,95	INT. TRACK & FIELD	89,95
STREET RACER	59,95	SEGA RALLY	69,95	LEMMINGS 3D	59,95
S. STREET FIGHTER 2 <A>	69,95	SHOCK	79,95	LONE SOLDIER <Analog>	69,95
TOTAL FOOTBALL	59,95	SHINING WISDOM	79,95	Magic Carpet	79,95
TOY STORY	79,95	SIM CITY 2000	79,95	Namco Museum Vol. 1	89,95
VEGETARIAN	59,95	STREET FIGHTER 2 MOVIE	59,95	NBA - IN THE ZONE	79,95
VIRTUA RACING	59,95	Thunderhawk 2 <A> <Analog>	79,95	NBA JAM TOURNAMENT	49,95
WORMS	79,95	TOSHINDEN REMIX	69,95	NEED FOR SPEED	79,95
ALIEN 2 <US>	59,95	TRUE PINBALL	79,95	Oil World <Analog>	69,95
ALIEN 2 <Analog>	59,95	ULTIMATE 3	79,95	OLYMPIC GAMES	79,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95	VIRTUA COP & GUN	129,95	OLYMPIC SOCCER	79,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95	VIRTUA FIGHTER 2	89,95	PRO PINBALL	79,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95	WING ARMS	79,95	PUZZLE <A> <A9.95>	69,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95	WIPE OUT	79,95	Resident Evil	89,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95	WORMS	79,95	Road Rash	79,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95	X-MEN	79,95	SEAL SHOCK	79,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95			SPACE HULK	89,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95			STREET FIGHTER the Movie	59,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95			STRIKER '96	59,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95			TEKKEN	89,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95			TEKKEN 2 <P>	119,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95			THEME PARK	79,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95			THEME COMMANDER 3	89,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95			WORMS	89,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95			WORMS 2	89,95
ALIEN 2 <Analog> <Analog>	59,95			ZERO DIVIDE	59,95

Nintendo 64 News

Die wohl aufregendste Nachricht schwappt diesmal über den großen Teich herüber. Nintendo of America (NOA) senkt den Verkaufspreis des 64-Bitters von 249 Dollar auf 199 Dollar. NOA reagiert damit auf die spektakuläre Preissenkung der Konkurrenz auf der E3. Auch am amerikanischen Veröffentlichungstermin hat sich etwas geändert: Damit die US-Kids nicht genötigt werden, die Schule zu schwänzen, wurde der Release auf Sonntag, den 29.09.96 einen Tag vorverlegt. Um am "N1 Day" auch ganz sicher die begehrte Konsole erstehen zu können, nehmen manche Händler, wie beispielsweise Electronics Boutique, ab dem 13.09.96 gegen 64 Dollar Vorbestellungen entgegen. Zum Mutterland Japan: Nintendo Japan zeigt sich mit den Durchverkäufen des Nintendo 64s zufrieden: Innerhalb kürzester Zeit gingen sage und schreibe 900 000 Einheiten über den Ladentisch, wobei der Verkauf in letzter Zeit etwas stagnierte, was vor allem an den wenigen Softwaretiteln liegt.



In diesem praktischen Bag könnt Ihr bequem Eure PlayStation transportieren

PlayStation Bag

Sony macht allen PlayStation-Usern ein attraktives Angebot: Für 99,- DM könnt Ihr in einer schicken Tasche verpackt eine Memory Card und ein Pad erstehen. Ihr erhaltet somit für den Verkaufspreis die praktische Umhängetasche, die Platz für die Konsole, Software und sogar Kugelschreiber bietet, quasi umsonst.

Sega Touring Car Championship

Sega erweitert ihre ohnehin schon große Arcade Entwick-



Vier original Tourenwagen sind bei Segas neuestem Arcade-Hammer anwählbar

lungsabteilung um eine weitere Division. Unter der Leitung des ehemaligen AM3 Mitglieds und Sega Rally-Mitentwicklers Tetsuya Mizuguchi entstand die AM Annex-Abteilung. Aufgrund seiner Programmierwurzeln ist es nicht verwunderlich, daß es sich bei seinem ersten Projekt um einen Racer im Stile von Sega Rally namens Sega Touring Car Championship han-

delt. Als Grundlage diente die europäische Tourenwagen-Meisterschaft. Mit vier original Wagen (AMG Mercedes, Opel Calibra V6, Alfa Romeo, Toyota Supra GT) müßt Ihr wie bei Sega Rally Checkpoints erreichen, um alle Streckenabschnitte hintereinander zu absolvieren. Im Gegensatz zu AM3s Meisterwerk tummeln sich aber wesentlich mehr Wagen auf

CeBIT HOME

Die kleine Schwester des großen Bruders CeBIT wurde vom 28.08. bis 1.09. in Hannover abgehalten und soll vor allem den Endverbrauchern neue Medien-Technologien wie DVD, Internet oder Digitales Fernsehen anschaulich näherbringen. Die Premiere war ein durchschlagender Erfolg: rund 150 000 Besucher wurden erwartet, 210 000 kamen und staunten. Video-



Sonys Virtual Reality-Brille wartet mit einem guten Tragekomfort auf

sple waren natürlich auch vertreten: In Halle 3 wurden in der sogenannten Game City auf rund 70 Displays aktuelle Spielehits auf Saturn und PlayStation präsentiert (Nintendo war nicht mit von der Partie). Da es sich nicht um eine Fachmesse, wie etwa die ECTS handelt, gab es allerdings keine Neuheiten zu sehen. Hinter den Fassaden wurde dafür aber der lange Zeit geheim gehaltene Sequel Daytona USA Championship Edition präsentiert. Diese Gelegenheit ließen sich Björn und Georg natürlich nicht entgehen; mit einem schweren Mac im Gepäck, stapften die beiden quer über das Messegelände, um als eine der ersten Fachzeitschriften überhaupt einen Work in Progress-Bericht verfassen zu können. Sony begeisterte die zahlreichen Besucher hingegen durch einen Formel 1-Boliden, in dessen Cockpit man den gleichnamigen Psygnosis-Knaller genießen durfte. Premiere hatte zudem ein brandneues PS-Peripheriegerät, das LCD Head-Mount-Display "Glasstron". Mit dieser Virtual Reality-Brille wird erneut der



Immer gut besucht: Game City lud mit rund 70 Displays zu ausgedehnten Spielsessions ein

Versuch unternommen, eine 3D-Illusion in die eigenen vier Wände zu zaubern. Im Gegensatz zu manchem Konkurrenz-Produkt wirkt die Technik ausgereift: Dank des leichten Gewichts und des angenehmen Tragekomforts entstehen nach kurzer Zeit nicht die üblichen Nackenschmerzen. Die Grafik kommt zudem durch 180 000 Bildpunkte und schwenkbares Bild gut herüber. Spezielle Titel, die dieses Feature nutzen, wurden aber bislang noch nicht

fertiggestellt. Preis und Veröffentlichungstermin werden noch bekanntgegeben.



Nach einem schweren Marsch mit einem Mac im Gepäck durfte Björn als erster Redakteur Bilder zu Daytona USA Championship Edition greben

den Strecken, so daß spektakuläre Crashes keine Seltenheit sind. Um das authentische Feeling einzufangen, reisten die Programmierer rund um den Globus, um einmal persönlich hinter dem Lenkrad eines Tourenwagens zu sitzen. Der neue Arcade-Kracher soll innerhalb nur eines halben Jahres auf dem bewährten Model 2b-Board entwickelt werden (Premiere: auf der JAMMA-Show im September).

Atlanta Gewinner

Gerlinde Fruth und Hans-Jürgen Hermann aus Hettenshausen (Bayern) hießen die strahlenden



Strehlende Gewinner: Gerlinde Fruth und Hans-Jürgen Hermann verbrachten eine unvergeßliche Woche in Atlanta

lenden Gewinner unseres Olympia-Gewinnspiels (Ausgabe 7/96). Dank der Firma Konami durften sie in der Zeit vom 17. bis 26. Juli in Atlanta live vor Ort Olympia-Atmosphäre schnuppern und ein paar herrliche Tage verbringen. Noch einmal nachträglich: Herzlichen Glückwunsch!

WipEout 2097 Soundtrack

Alle Raver dürfen sich freuen: Wie schon bei WipEout ist auch der Soundtrack des Nachfolgers WipEout 2097 separat erhältlich. Auf einer Dopp-



The Prodigy sind mit ihrem Smash-Hit "Firestarter" auf dem WipEout 2097-Soundtrack vertreten



Street Fighter Infinite: Auch als Polygon-Recke hat Ryo seinen berühmten Dragon Punch nicht verlernt

pel-CD werden dem Hörer Rave-Tracks vom Allerfeinsten geboten. Mit von der Partie sind unter anderem die MTV Music Awards Gewinner The Prodigy mit ihrem Top Ten-Hit "Firestarter", The Chemical Brothers, Future Sound of London sowie Orbital. Die heißen Scheiben sind ab dem 30. September 96 bei jedem gut sortierten CD-Händler erhältlich.

Fighter Stick X Zero 2

Peripherie-Spezialist Ascii hat ein Herz für alle Street Fighter-Verrückten. In Japan ist seit



Alles im Griff: Mit Ascis neuestem Arcade Stick erzielt Ihr bei Prügelspielen beste Ergebnisse

Anfang August der brandneue Fighter Stick X Zero 2 im schicken Arcade-Look (präziser Stick, große Actiontasten) für PlayStation und Saturn erhältlich. Über ein Release in den USA und Europa ist noch nichts bekannt.

Neues Street Fighter-Futter

Überraschung: Gleich zwei brandneue SF II-Nachkommen werden derzeit in den Spielhallen vorgestellt. Capcoms Mutter aller Prügelspiele wird dabei sogar - endlich - dreidi-

mensional: Bei Street Fighter Infinite balgen sich Ryo & Co auf Polygon-Basis, wobei das Gameplay sich an die Zero-Serie anlehnt, sprich, es steht Euch ein zweiter Energiebalken für die spektakulären Super Combos zur Verfügung. Neben einem Teil der Original-Crew agieren auch ein paar neue Polygon-Visagen: das mysteriöse Skelett Skullo, der Universal Fighter Pullum sowie der Meister des Fangseils D. Dark. Bei X-Men vs. Street Fighter, das zur Zeit in Chicago und Sunnyvale in einigen Spielhallen getestet wird, treten - wie der Name schon sagt - Capcoms Heroen gegen Marvels Superhelden an. Bildschirmfüllende Special Moves, eine Vielzahl an Charakteren (16+) und ein neuartiger 4-Spieler-Modus sind die herausragenden Eigenschaften dieses Automaten.



Bis zu vier Kampfhähne dürfen bei X-Men vs. Street Fighter gleichzeitig mitmischen

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Virtua Fighter 3 (ARC)
2. Mario Kart R (N64)
3. Soul Edge V2 (PS)

Schon Gehört

+++ Bertelsmann bietet seinen Online Dienst: erstmals auch über Fernseher an. Mittels einer speziellen Set-Top-Box kann man demnächst mit einem herkömmlichen Fernseher im Internet surfen.

+++ Mindscape wirft ihr erstes angekündigtes Nintendo 64-Projekt Monster Dunk über den Haufen. An seiner Stelle soll ein anderes, noch unbekanntes Spiel in Angriff genommen werden.

+++ In Japan wird demnächst eine grafisch aufbereitete Parodius-Version mit dem verdächtigen Titel Sexy Parodius auf den Markt kommen.

+++ Sega-Offensive in Amerika: Mit harten Werbekampagnen versucht Sega gegen Sony Boden gut zu machen. Beispiel: Eine PlayStation wird unter der Überschrift "Fly, Plaything, fly!" von einem Hochhaus geworfen.

+++ Mittels eines aufgeböhrten PS RGB-Kabels der Firma Wolfsoft erhält Ihr eine verbesserte Bildqualität, da der übliche kleine weiße Schimmer um jeden Pixel verschwindet. Kostenpunkt: 49,99 DM. Infos unter: 02622/83517.

+++ Die Firma Netscape plant für alle drei NG-Konsolen spezielle Internet-Devices.

+++ Die aufregende RPG/Strategie-Mixtur Dragon Force wurde von den Spezialisten Working Design ins Englische übersetzt und dürfte in den USA ab Mitte September erhältlich sein.

+++ Laut Sony soll demnächst die 250 000ste PlayStation in Deutschland verkauft werden.

+++ Erste Gerüchte zur PlayStation 2 sind im Umlauf: Danach soll die Konsole ein sechsfach Speed Laufwerk, 8MB RAM und einige neue Grafikroutinen, wie beispielsweise Z-buffering, Anti-aliasing oder Trilinear Mip-Mapping beinhalten. 800 000 Polygone können dadurch zeitgleich berechnet werden.

Saturn

Daytona USA

Championship Edition

Nach der sommerlichen Flut an Bolidenflitzereien, will nun Sega mit dem zweiten Teil von Daytona USA in der kälteren Jahreszeit für Furore sorgen

Im Rahmen eines Besuches auf der ersten CeBIT HOME Messe in Hannover konnten wir als eines der ersten deutschen Videospiel-Magazine Segas neueste Asphaltflitzerei sehen und antesten. Die Programmierer von AM2 um Yu Suzuki haben sich mächtig ins Zeug gelegt, um die Mängel von Daytona USA auszumerzen und einige neue Features ergänzend hinzuzufügen. Ohne große Introsequenzen kommt Ihr ins Auswahlménü des Renngeschehens. Wie beim Vorgänger könnt Ihr im Arcade-Modus gegen die Fahrerkonkurrenz und die Zeit antreten. Die

bekannte Saturn-Option wurde weggelassen, dafür heißt das neue Feature Time Trial, wo das Maß aller Dinge die Uhr ist. Allerdings tummelt Ihr Euch alleine auf dem Parcours. Eben-

Grafikaufbau und Soundkulisse wurden schon jetzt verbessert

falls neu ist der Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr via Split-Screen gegen einen Kumpel über den Asphalt brettern könnt. Leider war diese Option noch nicht anwählbar und die Frage, ob man nur zu zweit auf

der Piste ist oder auch computergesteuerte Fahrzeuge um den Sieg mitfahren, konnte noch nicht beantwortet werden. Auch ist noch nicht bekannt, ob eine Mirror-Funktion eingebaut ist, und auf welche der drei Modi sie einwirken wird. Neu bei der Championship Edition ist die Einführung des Ghost-Mode, der schon bei Sega Rally zur Verbesserung der eigenen Fahrfähigkeiten beitrug. Im Options-Menü waren sogar sechs verschiedene Ghost-Modi gegeben, jedoch noch nicht anwählbar. Eine weitere Innovation ist die Streckenanzahl, die bis jetzt auf fünf auf-



In der Einführung wird das Stockcar von allen Schokoladenseiten gezeigt

gestockt wurde und, daß alle Pisten jetzt Namen besitzen. So heißen die drei bekannten Strecken Three Savan Speedway, ein einfacher Rundkurs, Dinosaur Canyon, heiße Fahreraktion mit Steilkurven und Tunneln, und Sea Side Street Galaxy, der mit Abstand ultimativste Kurs mit allen Schikanen



In roboterhafter Synchronität wechseln die Polygon-Worker beim Pitstop die Reifen



Die aus Daytona USA bekannten Strecken wurden einem Polygon-Lifting in allen Details unterzogen



Die bereits fertiggestellten Strecken

DAYTONA

Three Savan Speedway
National Park Speedway
Dinosaur Canyon
Sea Side Street Galaxy

Von fünf geplanten Strecken sind vier bereits fertiggestellt: der alte Three Savan Speedway,...

DAYTONA

Three Savan Speedway
National Park Speedway
Dinosaur Canyon
Sea Side Street Galaxy

der neue National Park Speedway,...

DAYTONA

Three Savan Speedway
National Park Speedway
Dinosaur Canyon
Sea Side Street Galaxy

der ebenfalls bekannte Dinosaur Canyon,...

DAYTONA

Three Savan Speedway
National Park Speedway
Dinosaur Canyon
Sea Side Street Galaxy

und die verzwickte Sea-Side Street Galaxy. Die Desert City, die eigentlich Kurs Nummer vier darstellt, war noch nicht verfügbar

Eine Panorama-Ansicht von dem Dreimaster läßt das gesteigerte Niveau der Grafik deutlich werden



Diese Motorhaube ist beinahe noch völlig intakt, wie man sieht



Eine kleine Rangelei in der bizarren Steilkurve im Dinosaur Canyon

(Haarnadelkurven, Baustellen, Berg- und Talfahrt, etc.). Dazu gesellen sich noch zwei weitere Kurse: der National Park Speedway führt durch einen Vergnügungspark, dessen Hintergrundgeschehen aus Achterbahn, Riesenrad und sonstigen Attraktionen besteht. Der zweite in der Runde ist der



Gewalt auf der Straße hier wird gerade ein unliebsamer Konkurrent zwischen Wagen und Leitplanke hin- und hergeschoben

um. Desweiteren wurde die Framerate sichtlich erhöht und die Flitzerei läuft jetzt realistischer ab als je zuvor (feinere und sauberere Bewegungen). Für das bessere Reality-Feeling sorgt auch der verbesserte Sound, der jetzt an echte Motorengeräusche erinnert. Ebenfalls sorgt eine fetzige Rockmusik noch für erhöhten Fahrspaß. Wenn Ihr nun über die Piste brettert, sind Kollisionen mit der Konkurrenz und den Streckenbegrenzungen vorprogrammiert. Grund dafür sind vor allem die realistische Kurvendynamik, die Euch nach außen driften läßt oder bei zu starker Bremsbetätigung eine unfreiwillige Drehung machen läßt, welche Euch quer stellt, so daß andere Fahrzeuge in den Flitzer donnern. Die dabei entstandenen Schäden, z.B. verbeulte Spoiler, beeinflussen Euer Fahrverhalten entscheidend und deshalb sollte man schnell einen Boxenstopp einlegen. Als Fazit läßt sich nur sagen, daß die Verbesserungen gegenüber der 95er Edition sehr positiv aufgefallen sind und das Warten auf eine neuere Version der High-Speed-Flitzerei sich sicherlich lohnen wird. (Georg & Björn)

Die vier Perspektiven



Neben der Kameraposition direkt hinter dem Wagen,...



...sorgt die gleiche Perspektive mit etwas mehr Abstand für eine größere Übersicht.



Die Motorhauben-Sicht zeigt Beulen in derselben,...



...wobei in dieser Ansicht der wohl größte Geschwindigkeitsrausch aufkommt

Desert City-Kurs, der aber noch nicht fertiggestellt war. Das Leveldesign wurde ebenfalls überarbeitet und präsentiert sich in einem äußerst beeindruckenden Gewand. Die bekannten Landschaftsbilder, wie zum Beispiel Segelschiff, Space Shuttle oder das steinerne Bild von Sonic the Hedgehog auf einer Felswand, sind noch detaillierter gestaltet worden. Auch die Boliden, von denen es mehrere zur Auswahl geben wird, sind neu animiert worden. Feinere Texturen und schimmernde Farben sorgen

jetzt schon für einen Augenschmauß. Desweiteren sollen die Scheiben der Flitzer bei Außenansichten transparent sein und auch die Schatten sollen noch verfeinert werden. Nun aber zur Action auf der Piste. Am größten Kritikpunkt, dem langsamen Grafikaufbau, wurde viel Arbeit verwendet und das Ergebnis ist schon jetzt äußerst positiv. An manchen Stellen taucht der Hintergrund zwar immer noch etwas zu spät auf und sorgt für einen leeren Fleck auf dem Bildschirm, aber man ist ja noch im Arbeitsstadi-



Hersteller: Sega Erscheint: November Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

PlayStation

Rattlesnake Red

Die Zeit der 3D-Jump 'n Runs ist offenbar gekommen: diesmal schickt Euch Acclaim in den Wilden Westen, um dort ebenso wilde Abenteuer zu bestehen

Nachdem man vor einiger Zeit noch dem Ego-Shooter mit so mancher Produktion huldigte (PO'ed, Alien Trilogy...), so scheint jetzt die Ära der 3D-Jump 'n Run eingeläutet worden zu sein. Höchstwahrscheinlich handelt es sich jedoch bei Tomb Raider und nun Rattlesnake Red nur um eifrige Versuche dem 64-Bit-Mario von Nintendo ein paar Kunden abspenstig zu machen. Wie dem auch sei, den PlayStation-Fans kann es wohl nur recht sein, wenn auf diese Weise etwas frischer Wind auf dem Markt bläst. Bei Rattlesnake Red nun handelt es sich um einen zähen Redneck, der der Sohn eines Diamantensuchers ist. Daddy allerdings verließ seinen Sprößling, als dieser noch ein Teenager war. Auf sich allein gestellt, zieht Rattlesnake durch die Lande und verliert immer mehr vom Erbe des Vaters. Wie er später erfährt, ist daran ein verfluchtes Amulett schuld, das er all die Jahre mit sich herumtrug. Seine letzte Chance, der drohenden Armut zu entkommen, ist eine sagenhafte, randvolle Diamantenmine, die sein Vater früher einmal erwähnte. Mit jener Wunder-Mine als Ziel vor Augen, macht sich Red also auf die Socken, lediglich ausgerüstet mit seiner Schaufel. Trotz

aller Tragik bei der Hintergrundstory geht es im Spiel selbst deutlich weniger traurig zu: Red stapft durch die Prärie und klatscht mit dem Spaten allerlei Wüstengetier, das ganz und gar im Cartoon-Stil gehalten ist und sich auch wie "Looney Toons" verhält. Getroffene Wölfe fliegen beispielsweise quer durch den Bildschirm, und von einer Dynamitexplosion geröstete Fledermäuse zerfallen noch in der Luft zu Ruß (nicht ohne noch kurz dämlich zu glotzen). Insgesamt acht Levels lang kämpft sich Red durch die Landschaft, die jeweils mit einem Endgegner versehen wurden. Aber mit der



Mittels eines Trampolins kann Red auch Megasprünge über Felswände und Ähnliches machen

Schaufel zuschlagen und gefundene Dynamitstangen zu werfen ist nicht das Einzige, was Rattlesnake Red drauf hat. Im ersten Level, dem Canyon, ist es nämlich oft nötig, waghalsige Sprünge auf oder von Felsen oder über Abgründe zu machen. Darüberhinaus gibt es noch eine kleine Rätselkomponente, z.B. gilt es Schalter umzulegen um Hindernisse aus dem Weg zu räumen und Passagen zu öffnen. Überall liegen Diamanten herum, die natür-

lich ebenfalls eingesackt werden müssen. Damit man den Überblick in den teilweise Irrgarten-ähnlichen Levels nicht verliert, kann man im Pausen-Menü eine Karte aufrufen. Dieses Feature war jedoch in unserer Vorabversion, die ohnehin nur zu 25% fertiggestellt ist, noch nicht verfügbar. Umso lebendiger war dafür der erste Endgegner, ein riesiger Eisbär (im Wilden Westen?!), der in einem Talkessel haust. Steht Ihr diesem Dickwanst gegenüber, versucht er Euch durch Auf- und Abspringen zu Fall zu bringen. Erwischt er Euch dagegen im Nahkampf und verpaßt Red eine Backpfeife mit seiner Pranke, fliegt der Diamantensucher durch das ganze Tal, um flach an eine Wand zu klatschen. Um etwas Abwechslung zu schaffen, versteckten die Designer noch weitere Waffen in den Levels, wie einen Hammer oder bessere Schaufeln mit größerer Schlagkraft. (Björn)



Von Fledermäusen umkreist: die geflügelten Unholde erinnern aufgrund ihres Cartoon-Styles an Bugs Bunny-Filme

Hersteller: Acclaim **Erscheint:** Februar '97 **Genre:** Jump 'n Run **Umsetzungen geplant:** K.A.



Der Endgegner des ersten Levels: den Spaten könnt Ihr dem Dickwanst an den Kopf hauen, besser geht's allerdings mit Dynamit



Auch hier leistet die Schaufel gute Dienste: die Koyoten (oder Wölfe?) blockieren den Weg und müssen beseitigt werden

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

SUPER NINTENDO:

Big Sky Trooper	79,95	DV
Blackhawk	59,95	DV
Brainlord	79,95	US
Breath of Fire 2	109,95	DV
Chrona Trigger	139,95	US
Dragon View	89,95	US
Earthbound	129,95	US
Final Fight 2	49,95	JP
Front Mission	79,95	JP
Ghoul Patrol	49,95	PV
Hogane	59,95	PV
Hole in one Golf	49,95	DV
Illusion of Time	109,95	DV
Jungle Strike	79,95	DV
Lady Stalker	49,95	JP
Legend of Zelda	89,95	DV
Lord of Darkness	89,95	US
Lufia 2	139,95	US
Mark Davis Fishing Master	129,95	US
New Horizons	129,95	US
NHL 96	99,95	DV
Olympic Summer Games	104,95	DV
Punch Out	49,95	DV
Robotrek	99,95	US
Romance of the 3 Kingdoms IV	139,95	US
Romancing Saga 3	99,95	JP
Secret of Evermore	109,95	DV
Secret of Mana	109,95	DV
Sim City	89,95	DV
Super Mario Kart	69,95	DV
Superstar Soccer Deluxe	129,95	DV
Super Street Fighter 2	59,95	JP
Tetris Attack	79,95	US
Tetris & Dr. Mario	64,95	DV
Unirally	49,95	DV
Utopia	49,95	DV
Vortex	39,95	DV
Weapon Lord	69,95	DV
Wizardry V	79,95	US
Yaschi's Island	109,95	DV

MEGA DRIVE:

Light Crusader	119,95	DV
Olympic Summer Games	109,95	DV
Spot goes to Hollywood	59,95	DV
Worms	99,95	DV

SEGA SATURN:

3D Lemmings	84,95	DV
Alone in the Dark	94,95	DV
Athlete Kings	84,95	DV
Baku Baku	64,95	DV
Bases Loaded 96	119,95	US
Battle Arena Toshinden	99,95	DV
Block Fire	84,95	DV
Bombberman	129,95	JP
Bug!	89,95	DV
College Slam	109,95	US
Creature Shock	114,95	US
Cyberia (dt. Texte)	84,95	DV
Clockwork Knight 2	99,95	DV
Darius Golden	89,95	DV
Dark Saviour	119,95	JP
Daytona USA	49,95	DV
Digital Pinball	49,95	DV
D	89,95	DV
Earthworm Jim 2	99,95	US
Euro 96	89,95	DV
Fatal Fury 3	134,95	JP
F1 Challenge	99,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Galactic Attack	89,95	DV
Gale Racer	39,95	JP
Geobackers	119,95	JP
Gex	84,95	DV
Ghan Wor	84,95	DV
Gradius Deluxe	119,95	JP
Guardian Heros	84,95	DV
Gunbird	129,95	JP
Gunggriffon	84,95	DV
King of Fighters 95	139,95	JP
Hang On 95	59,95	US
Hang On 96	99,95	DV
Hattrick Hero (Soccer)	59,95	JP

Hi Octane	69,95	DV
High Velocity	109,95	US
In the Hunt	89,95	JP
Iron Storm	109,95	US
Johnny Bazookatone	69,95	DV
Lode Runner	119,95	JP
Magic Carpet	89,95	DV
Mansion of the Hi. Souls	49,95	DV
Myst	89,95	DV
Mystaria	99,95	DV
NBA Action	109,95	US
NBA Jam T.E.	89,95	DV
Need for Speed	89,95	DV
NHL Powerplay 96	114,95	US
NHL Quarterback Club 96	109,95	US
Nights, incl. Controller	139,95	DV
Off World Interceptor	89,95	DV
Olympic Soccer	84,95	DV
Panzer Dragoon	49,95	DV
Panzer Dragoon 2	89,95	DV
Paradius Deluxe	69,95	DV
Powerfull Baseball	69,95	JP
Pra Pinball	84,95	DV
Puzzle Bobble 2	109,95	JP
Roco Drivin'	39,95	JP
Rayman	89,95	DV
Road Rash	89,95	DV
Romance of the 3 Kingdom	119,95	US
Sega Rally	99,95	DV
Shanghai Triple Threst	79,95	US
Shellshock	89,95	DV
Shining Wisdom	89,95	DV
Shinobi X	99,95	DV
Shockwave Assault	69,95	DV
Sim City 2000	89,95	DV
Slam'n Jam	89,95	DV
Sanic Wings	129,95	JP
Space Harrier	89,95	JP
Story of Thor II	84,95	DV
Striker 96	89,95	DV
Strikers 1945	129,95	JP
The Horde	89,95	DV
Theme Park	89,95	DV
Thunderhawk 2	89,95	DV
Titan Wars	99,95	DV
True Pinball	89,95	DV
Ultimate	84,95	DV
Vallero Volley Golf	89,95	DV
Victory Boxing	89,95	DV
Virtual Cap	139,95	DV
Virtual Fighter 2	99,95	DV
Virtual Open Tennis	79,95	US
Virtual Roving	89,95	DV
Wing Arms	89,95	DV
Winning Post	119,95	US
WipeOut	89,95	DV
World Adv. Mil. Comm 2	99,95	JP
World Heroes Perfect	114,95	JP
Worms	89,95	DV
WWF: The Arcade Game	89,95	DV
X-Men	89,95	DV

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsale	389,95	DV
3D Lemmings	84,95	DV
Adidos Power Soccer	94,95	DV
A-Troin (dt. Texte)	94,95	DV
Air Combat	79,95	DV
Alone in the Dark	99,95	DV
Alien Trilogy	89,95	DV
Battle Arena Toshinden	79,95	DV
Battle Arena Toshinden 2	99,95	US
Battle Arena Toshinden 2	94,95	DV
Bust A Move 2	79,95	DV
Chessmaster 3D	84,95	DV
Chronicles of the Sword	89,95	DV
Cyberia	84,95	DV
Cyber Sled	89,95	DV
D	84,95	DV
Darkstalkers	119,95	US
Destruction Derby	94,95	DV
Descent	84,95	DV
Die Hord Trilogy	89,95	DV
Discworld	84,95	DV
Extreme Games	84,95	DV

Extreme Pinball	59,95	DV
F1	99,95	DV
Fade to Black	84,95	DV
FIFA Soccer 96	79,95	DV
Firemen	139,95	JP
Goal Storm	69,95	DV
Gunship	89,95	DV
Hi-Octane	69,95	DV
Horned Owl	114,95	US
Impact Racing	79,95	DV
Jumping Flash	89,95	DV
Jumping Flash 2	139,95	JP
Jumping Flash 2	109,95	US
Jupiter Strike	59,95	DV
Kileak	89,95	DV
Kings Field	109,95	US
Kings Field III	144,95	JP
King of Fighters	139,95	JP
Krazy Ivan	84,95	DV
Lone Soldier	84,95	DV
Magic Carpet	84,95	DV
Mickeys Wild Adventure	84,95	DV
Motorloan Grand Prix 2	139,95	JP
Myst	89,95	DV
Nomco Museum Vol. 1	94,95	DV
Nomco Museum Vol. 2	149,95	JP
Nomco Museum Vol. 3	144,95	JP
NBA in the Zone	89,95	DV
NBA Live 96	84,95	DV
NeGCon	79,95	DV
Need for Speed	84,95	DV
NFL Game Day	94,95	DV
NHL Face Off	84,95	DV
Novastorm	89,95	DV
Off World Interceptor	59,95	DV
Olympic Games	84,95	DV
Olympic Soccer	84,95	DV
Overblood	139,95	JP
Paradius Deluxe	69,95	DV
Pete Sampras Tennis	89,95	DV
PGA Tour Golf 96	89,95	DV
Po'Ed	89,95	DV
Pra Pinball	89,95	DV
Psychic Detective	84,95	DV
Raging Skies	94,95	DV
Rayman	84,95	DV
Resident Evil	89,95	DV
Resident Evil	109,95	US
Return Fire	109,95	DV
Ridge Racer Revolution	94,95	DV
Rise of the Robots 2	59,95	US
Road Rash	89,95	DV
Robo Pit	119,95	US
Romance of the 3 Kingdome IV	109,95	US
Silverload	109,95	US
Slom'n Jom	89,95	DV
Shellshock	79,95	DV
Sim City 2000	109,95	US
Space Hulk	84,95	DV
Starblade Alpha	59,95	DV
Street Fighter Alpha	89,95	DV
Street Fighter Zero 2	139,95	JP
Striker 96	84,95	DV
Shock Wave Assault	69,95	DV
Tecmo World Golf	114,95	US
Tekken	99,95	DV
Tekken 2	139,95	JP
The Hive	99,95	US
Theme Park	84,95	DV
Thunderhawk 2	89,95	DV
Tabol Na. 1	129,95	JP
Tokyo Highway Battle	109,95	US
Top Gun	109,95	US
Total Eclipse	89,95	DV
Total NBA	94,95	DV
Track & Field	94,95	DV
True Pinball	84,95	DV
Twisted Metal	89,95	DV
Viewpoint	84,95	DV
Worhawk	84,95	US
Wing Commander 3	89,95	DV
Wipout	94,95	DV
World Cup Golf	59,95	DV
Worms	89,95	DV
WWF: The Arcade Game	79,95	DV

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen



Bei dieser trostlosen Landschaft ist Geschicklichkeit gefragt, um nicht ein ungesundes Bad in einer Säure-Pfütze zu nehmen



Die ekligen Monsterfliegen mit überdimensionaler Klappe gehören mit zu den witzigsten Widersachern

PlayStation

Disruptor

Acclaim übernimmt den Vertrieb für diesen futuristischen Ego-Shooter, der dank seiner exzellenten Technik das Zeug hat, sich bis an die Gold Game-Spitze zu ballern

Langsam aber sicher tut sich auch auf den Konsolen im Bereich der Ego-Shooter eine Menge, jenem Genre, das von id Software begründet und auch

**Effektvolle Grafik:
Die texturierten
Polygon-Objekte
nehmen
schrittweise
konkrete Formen an**

lange Zeit beherrscht wurde, ehe Acclaims Adrenalin-Schöcker Alien Trilogy den Referenzthron erklimmen konnte. Der von Acclaim lizenzierte Ballermann Disruptor dürfte sicherlich auch eine Menge Abnehmer finden, schließlich ist die Grafik auf einem ähnlich hohem Niveau anzusiedeln, doch dazu später. Schauplatz dieses "Ich niese alles um"-Spiels sind wieder einmal die unergründlichen Tiefen des Weltalls: Als neues Mitglied der Elite-Gilde LightStormer müßt Ihr tatkräftig die New Solar Regierung gegen die breitgefächerte Feindesbrut verteidigen. Tatkräftig heißt in diesem Falle

Schmerz laß nach! Während Euch die geliebte Kettensäge vorenthalten bleibt, attackieren Euch kleinere Bleichhaufen mit einer ausfahrbaren Kreissäge

natürlich mit blanker Waffengewalt, und in diesem Punkt ließ sich die Regierung nicht lumpen und stattete Euch mit den feinsten Waffen aus, angefangen von einer simplen Halbautomatik bis hin zur mächtigen Plasma-Wumme. Doch damit nicht genug: Frei nach dem Motto "Ballern mit Verstand" verfügt Euer Recke außerdem noch über psychokinetische Fähigkeiten, die sich durch besondere Fähigkeiten, wie beispielsweise



In der fertigen Version sollen sich die Gegner intelligent verhalten und beispielsweise versuchen, Euren Schüssen auszuweichen



Durch die vordere R-Taste gelangt Ihr ins psychokinetische Menü, wo Euch später einmal eine Reihe von geistigen Fähigkeiten zur Verfügung stehen

5-fach Laser oder Heilkräfte äußern. Durch die Fähigkeit "Drain" könnt Ihr zudem Eure geistige Energie erhöhen, was auch dringend nötig ist, denn jeder Einsatz einer "psionic Weapon" kostet Energiepunkte. Nach der Aktivierung dieser Drain-Waffe wird eine Energiekugel freigesetzt, die sich anschließend am nächsten Gegner festkrallt und ihm seine psychokinetische Energie in Form von kleinen Blasen raubt, die Ihr

dann anschließend einfach nur einzusammeln braucht. Im Laufe der rund 13 Levels langen Baller-Arie eignet Ihr Euch immer neue solcher Fähigkeiten an, die Ihr während des Spiels durch die vordere R-Taste anwählen könnt. Abgesehen von dieser Besonderheit präsentiert sich Disruptor als spelerisch bekannter Vertreter seiner Zunft: Wie bei den zahlreichen anderen Nachkommen des bekannten id Shooters habt





Diese Stahlkugeln fahren urplötzlich gefährliche Metallspitzen aus, wenn sie sich Euch nähern



Diese merkwürdige Wolf/Ratten-Kombination versprüht zielsicher Feuerbälle

Ihr es levelweise mit verzwickten Korridoren oder klaustrophobischen Tunnel-Systemen zu tun, in denen Ihr jeweils den rettenden Ausgang finden müßt, wenn Euch die Parade von über 20 verschiedenen Bösewichten nicht zuvor ein Strich durch die Rechnung macht. Das Spektrum der allesamt durch das Bitmap-Verfahren in Szene gesetzten Widersacher ist dabei bemerkenswert: Mal habt Ihr es mit kleinen aber äußerst lästigen Stahlkugeln zu tun, die Euch mit ihren langen Metallspitzen aufspießen wollen, mal mit einer monströsen Fledermaus/Hai-Mischung, die Euch zu gerne

Viel Kanonenfutter: Über 20 verschiedene Widersacher tauchen im Laufe der Ballerei auf

anknabbern möchte. Auch bei den insgesamt 20 unterschiedlichen Szenarien ist Abwechslung Trumpf. So wandert Ihr beispielsweise in einem Level über eine Art futuristische Baustelle mit zahlreichen Gift-Tümpeln und verfallenen Häuserbaracken oder rast per Jet-Lift an einer Hausfront eines hypermodernen Gebäudekomplexes



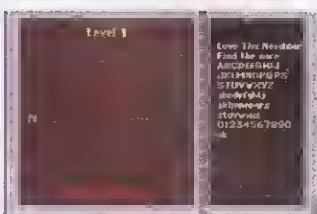
Dieser Fächerschuss erzielt nur auf kurze Distanz große Wirkung

entlang. Für zusätzliche Atmosphäre sorgt zudem ein bedrohlicher Soundtrack, der zumeist aus quälend langen Synthesizerklängen besteht. Eine bedrückende Stimmung wie bei Alien Trilogy kommt aber

nicht auf, was vor allem daran liegt, daß Ihr es meistens mit irgendwelchen

Blechdosen oder Robotern zu tun habt und die Levels allesamt recht hell gestaltet wurden. Zum Ausgleich kriegt Ihr aber dafür mehr vom herrlich detailliert gezeichneten Interieur und den aufregenden Licht-Effekten mit, die dank sauberer 2D-Engine ein wahrer Eyecatcher sind. Wenn das fertige Game zudem noch, wie geplant, mit intelligent verhaltenen Gegnern, gutem Auto-Mapping und aufwendigen FMV-Einspielungen glänzen sollte, dürfte dieser Shooter für Fans dieses Genres ein gefundenes Fressen sein. (Ulf)

Hersteller: Insomniac/Acclaim **Erscheint:** Dezember **Genre:** Shoot 'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine



Das Auto-Mapping war in der Preview-Version noch nicht voll einsatzbereit, soll aber später recht übersichtlich gestaltet werden



PlayStation

NHL '97

Ein kurzer Name für eine Sportspiel-Serie, die die Fachwelt seit 1991 wegen ihrer überragenden Spielbarkeit begeistert. Aufgeschreckt durch Virgins Überraschungshit NHL Powerplay '96 muß der renommierte Sportspieellieferant jedoch schleunigst Farbe bekennen: Wie gut ist der Klassiker auf einer Next Generation-Konsole?

Electronic Arts' Eishockey-Simulation stand lange Zeit unter einem schlechten Stern: erst wurde die 32-Bit-Simulation für die PlayStation vor geraumer Zeit großmündig angekündigt, dann kurzerhand wegen zu schlechter Qualität wieder eingestampft und die Programmierer zurück an das

Feinste Texturen, Motion Capture-Technik, keine Ecken und Kanten - die Grafik von NHL '97 ist ein Gedicht!

Reißbrett geschickt. Um so schlimmer dürfte es für EA sein, daß die Konkurrenz in der Zwischenzeit die Gunst der Stunde ergriff und ihrerseits einige sehenswerte Eishockey-Simulationen veröffentlichte, wobei dem makellosen NHL Power-

play '96 sogar dem Sprung auf das Referenztreppchen gelang. EA steht somit mächtig unter Druck und antwortet auf ihre Art und Weise - durch Qualität und ihrem riesigen Fundus an Erfahrung. Bereits die zahlreichen, wenn auch zum Teil recht abstrakten Intros erwecken Neugier, die sich nach dem "Empfang" beim recht nüchtern, aber übersichtlich gestalteten Hauptmenü jedoch zunächst einmal etwas verflücht. Es gibt nämlich hier keine großartigen Neuigkeiten zu vermelden: Wie gehabt könnt Ihr eine Saison mit einem NHL-



Grenzenloser Torjubel! Die Akteure vollführen dabei eine Reihe von bekannten Shuffles, die allesamt sehr realistisch animiert wurden



Geschmackssache! Die Aufmachung ist gewohnt schlicht und übersichtlich; die Farbwahl ist jedoch gewöhnungsbedürftig

Team absolvieren, gleich beim Play Off-Turnier um den Stanley Pokal fighten oder sich auf dem Transfermarkt, der etwas

erweitert wurde, nach neuen Talenten umsehen. Neu ist lediglich die Shootout-Option, in der sich die eisigen Aktionen auf Penalties beschränken. Weiter geht es zu den Konfigurationsmöglichkeiten, die in etwa gleich geblieben sind. Neuerdings dürft Ihr Euch aber im Umfeld auch als Trainer versuchen, und anhand weniger Spielstrategien die Marschroute etwas beeinflussen. Kurz vor dem Spielstart folgt dann eine kurze Anmoderation eines kompetenten Journalisten, der sich bei seinen Kommentaren tatsächlich auf die jeweilige NHL-Paarung bezieht. Dieser TV-Stil wird durch weitere Kommentare in den Pausen noch verstärkt, was einen sehr großen Aufwand darstellt, da man unzählige solcher Video-



Gralsch nett gestaltet! der K.o.-Spielplan um den Stanley-Pokal



Auch in der Seitenlinien-Ansicht läßt sich der Puck recht übersichtlich über das Eis jagen



In der Helm-Perspektive habt Ihr Gelegenheit, einmal direkt in die Polygon-Gesichter der Mitspieler zu blicken



Nach einem Torschuß wird die Schußgeschwindigkeit angegeben und gegebenenfalls Blöcke zum Auswechseln angeboten



NHL '97 bietet insgesamt neun Perspektiven, wobei eine variable Kameraführung leider fehlt



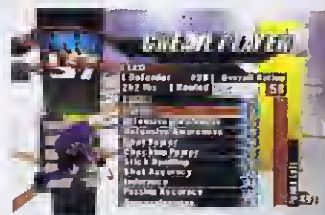
Beim Shootout liefert sich ein Stürmer mit dem Goalie spannende Penalties



Der Reporter stimmt Euch mit zur NHL-Paarung passenden Kommentaren und Analysen auf das bevorstehende Match ein



Bei der Wiederholung könnt Ihr leider nicht näher heranzoomen



Wir basteln uns einen Puckjäger: Die Create Player-Option wurde stark ausgebaut

Einspielungen drehen mußte. Gut eingestimmt betritt man nun das Stadium und wird zunächst einmal sehr positiv überrascht, denn die Grafik ist einfach klasse. Alle Polygon-Sportler wurden durch eine raffinierte Mixtur aus Gouraud-Shadings und feinen Texturen umhüllt, während beim Vektorgestaltung keine unangenehmen Ecken und Kanten auffallen. Beim extremen Zoom (keine Grobpixeligkeit) kann man sogar in eine texturierte Poly-

gon-Visage blicken. Hinzu kommt, daß alle Akteure durch modernste Motion Capture-Technik animiert wurden, sprich, vor dem Schlagschuß wird völlig authentisch der Schläger langsam zurückgezogen oder der Schlußmann pendelt, wie sein reales Vorbild, vor

dem Kasten lässig seinen Stock hin und her. Ohne Frage in puncto Optik zieht NHL '97 mit NHL Powerplay mindestens gleich. Atmosphäre garantiert auch die Sounduntermalung: Alle Soundeffekte, wie beispielsweise das Knallen des Pucks an die Bande klingen

noch eine Ecke realistischer als bei der Konkurrenz. Außerdem wurde auch an die typische Stadion-Orgel gedacht. Und wie sieht es bei der Spielbarkeit aus? Leider sind bei der Preview-Version noch keine konkreten Angaben möglich, da

Eine authentische TV-Präsentation verstärkt die Atmosphäre

noch nicht alle Spielelemente vorhanden sind (z.B. One Timers) und gelegentliche Bugs den Spielfluß stören. So viel sei aber bereits gesagt: Die Aktionsmöglichkeiten werden ähnlich vielfältig wie bei NHL Powerplay '96 ausfallen und die Steuerung wurde, so viel ist klar, gut gelöst. Es macht bereits in der frühen Version schon Spaß, den puckführenden Akteur über das Eis zu dirigieren und elegant zum Mitspieler zu passen. Wenn es EA tatsächlich gelingen sollte, die Spielbarkeit dem hohen technischen Niveau anzupassen, dürfen wir uns auf einen interessanten Zweikampf um den Referenzthron freuen. (Ulf)

Hersteller: Electronic Arts **Er-scheint:** 1. November 1996 **Genre:** Sportspiel **Umsetzungen geplant:** Saturn (18. Oktober 1996)

Beim Face Off schwebt der Puck frei in der Luft, bevor er spielbar ist

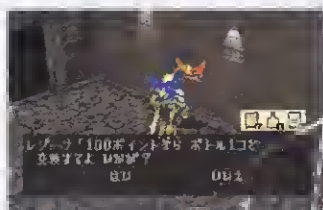


Saturn

Dark Savior

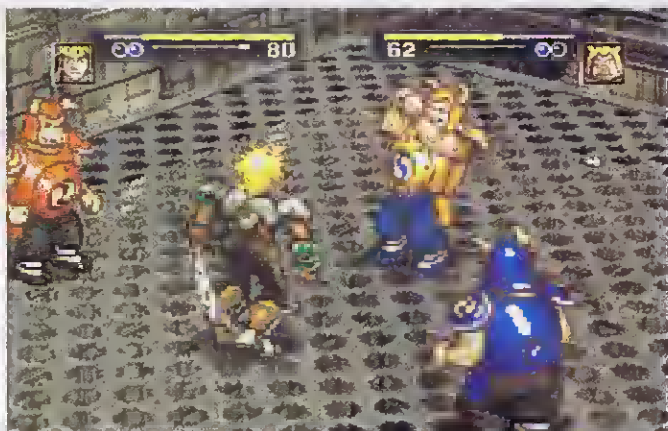
Zwei Jahre Entwicklungszeit, 30 Mann-Crew, perfekte 3D-Grafik dank "Hyperion Perspective-System", 300 Szenarien, drei Parallel-Handlungen, rund 30 Stunden Spielzeit - das sind die nackten Fakten zu dem bemerkenswerten Landstalker-Sequel

Kan Naito, 29jähriger Kopf von Climax, hat eine bewegte Programmierer-Vergangenheit; zunächst erntete er bei Enix durch die populäre Dragon Quest-Serie und Shining in the Darkness tonnenweise RPG-Erfahrung, ehe er seine eigene Softwarefirma gründete und mit Landstalker 1993 einen Welthit landete (der Pseudo-Sequel Ladystalker auf dem Super Nintendo floppte hingegen). Danach schloß er das 16-Bit Kapitel ab und widmete sich seit Dezember 1994 dem Saturn, um mit Dark Savior einen weiteren Action-Adventure-Knaller in



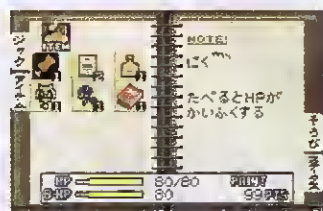
Verschiedenfarbige Vögel dienen als Rücksetzpunkte, Savepoints oder als Shop, wo man sogar Menthol-Zigaretten erwerben kann

sie den Namen "Hyperion Perspective System" gaben. Das Ergebnis ist bemerkenswert: Ähnlich wie bei Super Mario 64 wurde auf den Screen eine



Die Zweikämpfe wurden auf Street Fighter II getrimmt. Die Kamera zoomt dabei extra nahe heran; manche Widersacher können sogar gefangen genommen werden

kleine Welt voller grafischer Details gezaubert, wo Ihr vom entsprechenden Winkel unheimlich weit in die Tiefe blicken könnt. Das komplette Umfeld besteht dabei aus zahlreichen texturierten Polygonen, während es sich bei allen Akteuren um farbenprächtige Bitmap-Sprites handelt. Der Clou ist jedoch zweifelsohne die Möglichkeit, per L- und R-Taste den Blickwinkel zu ändern, was in diesem Fall jedoch kein Selbstzweck, sondern spielerische



Ein mehrseitiger Timer repräsentiert das Inventory-Menü: hier könnt Ihr beispielsweise Items einsetzen oder aber Eure Erfahrungspunkte in Healthpoints oder für einen Level-Aufstieg einsetzen

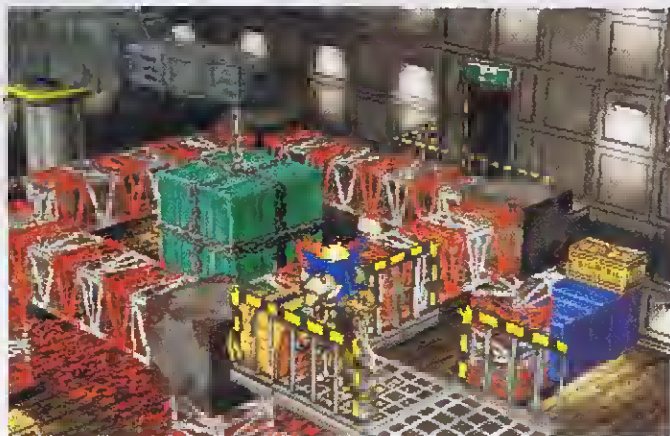
Durch Paralell-Stories müßt Ihr das Adventure mehrfach durchzocken, um alles zu sehen

der typischen Dreiviertel-Perspektive abzuliefern. Mit rund einem Vierteljahr Verspätung erschien das Werk nun Ende August in Japan, was vor allem an Grafik-Problemen lag. Um seine berühmte 3D-Optik zu realisieren, waren nämlich eigene Grafik-Tools vonnöten (Programmiersprache: Assembler), dessen Grafikstil



In den Dungeons werdet Ihr vor allem mit Geschicklichkeitsproben konfrontiert; kleinere Widersacher, wie bei Landstalker, gibt es kaum noch

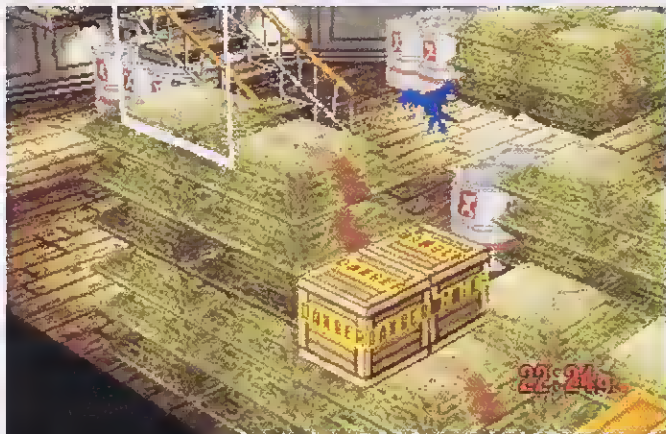
Notwendigkeit ist, um beispielsweise die schwebenden Plattformen bezüglich ihrer räumlichen Lage besser orten zu können. Bei Dark Savior handelt es sich aber nicht nur um grafischen Hokusfokus, auch das Gameplay bietet feinste Adventure-Kost. An der einfachen Landstalker-Steuerung hat sich zunächst wenig verändert: Mit den drei Grundtasten setzt der Heroe sein Schwert ein, hüpft auf Vorsprünge oder läuft geschwind durch die Szenarien. Mit dem X-Knopf gelangt Ihr zudem ins Inventory-Menü, dargestellt durch ein Filofax. Der Schwerteinsatz beschränkt sich diesmal aller-



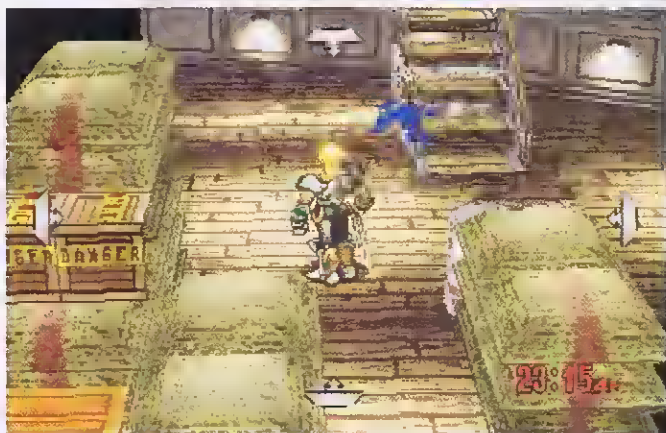
Die Anzahl an Polygon-Objekten ist rekordverdächtig; nur gelegentlich kommt das CPU-Duo ins Schwitzen



Diese stachelige Wand droht den Helden zu zerquetschen; mit dem Schlüssel öffnet Ihr jedoch das rettende Gittertor



Wenn Eure Spielfigur 'mal hinter einer Polygon-Front verschwindet...



...könnt Ihr per L- und R-Taste den Blickwinkel verstellen. Beim 3D-Pad geht dies auch durch den analogen Stick, und zwar während Ihr mit dem Steuerkreuz zeitgleich weiterspielt!

dings auf die Endgegner, die diesmal Street Fighter II-mäßig präsentiert werden. Die Kamera zoomt dabei näher heran und die Streithähne können sich nur noch auf einer Spielebene hin und her bewegen. Das Schlagrepertoire ist zwar recht beschränkt, doch gelingt es Euch, eine zusätzliche Energieleiste aufzuladen, steht Euch noch ein Super-Combo zur Verfügung. In diesem Zusammenhang konfrontieren Euch die Designer mit einer Innovation: Schwächelt der Widersacher am Boden, habt Ihr manchmal die Möglichkeit, ihn gefangenzunehmen ("Capture") und fortan als Kampf-Sklaven einzusetzen. Innovativ ist auch die Storyline: Damit

man bei diesem Silberling zum Wiederholungstäter wird, entwarf Kan Naito drei Parallel-Handlungen: Eine Vorgeschichte, die Hauptstory sowie eine mehr actionorientierte, äußerst schwierige dritte Stage. Interessant ist vor allem die zweite Story, denn hier gesellt sich eine kampferprobte Heroine zu Eurem Akteur und es entwickelt sich eine dezente Liebesgeschichte. Mehr zur Storyline gibt es wahrscheinlich Ende des Jahres, wenn uns eine englische Version zur Verfügung steht. (Ulf)

Hersteller: Climax **Erscheint:** Ende '96 (USA) **Genre:** Action Adventure **Umsetzungen geplant:** Keine



Mit einem Schwerthieb aktiviert Ihr auch Items, wie beispielsweise diesen Schalter für das Schleusentor



Zahlreiche Zwischeneinspielungen erläutern anschaulich den leider noch unbekannten Plot

Wial



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (08142) 596 40 Fax: 546 54

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9.00-18.00, FR. 9.00-17.00

Laden in Kassel

Fünfensterstraße 9

Mo. - Fr. 10.00 - 18.00,

Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

Laden in Augsburg

Karolinestr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9.00-13.00 + 13.30-18.00 Uhr,

Sa. 9.00-12.00 Uhr

ODIN

Hauptstraße 5

A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich

Tel.: 027 63/2047 Fax: 027 63/2031

Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr

Umrechnungsmodus:

DM : öS = OM x 8

SONY PLAYSTATION GAMES

AGILE WARRIOR F-111 X DT. ANLEITUNG	85,90
ADDIDAS POWER SOCCER DT. ANL.	89,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	79,90
ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG *	79,90
ASSAULT RIGGS DT. ANLEITUNG	89,90
A TRAIN DT. ANLEITUNG *	99,90
BEYOND THE BEYOND DT. ANLEITUNG	89,90
BLAZING DRAGONS DT. ANLEITUNG	79,90
BUBBLE BOBBLE 2 DT. ANLEITUNG *	79,90
BUST A MOVE 2: THE ARCADE DT. ANL.	69,90
CASPER KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CHESSMASTER 3 D DT. ANL.	89,90
CHRONICLES OF THE SWORD DT. ANL.	94,90
CRUSADER - NO REMORSE - KPL. DT. *	85,90
DARKSTALKERS DT. ANLEITUNG *	79,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG *	85,90
DEFCON 5 DT. ANLEITUNG	85,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 DT. ANL. *	99,90
DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT. *	85,90
DISCOWORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
EARTH WORM JIM 2 DT. ANLEITUNG	75,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	89,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIFA SOCCER 96 DT. ANLEITUNG	49,90
FORMULA 1 DT. ANLEITUNG *	99,90
FRANK THOMAS 'BIG HURT' BASEBALL	85,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG	95,90
HI OCTANE DT. ANLEITUNG	89,90
HYPER RIVAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
IMPACT RACING DT. ANLEITUNG	85,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	85,90
INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	89,90
IRON MAN X DT. ANLEITUNG	85,90
JUMPING FLASH DT. ANLEITUNG	85,90
JUMPING FLASH 2 DT. ANLEITUNG *	89,90
JUPITER STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
KONAMI OPEN GOLF DT. ANLEITUNG	85,90
KILLING ZONE DT. ANLEITUNG *	79,90
KRAZY MAN DT. ANLEITUNG	79,90
LEMMINGS 3 D DT. ANLEITUNG	79,90
MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	79,90
MADDEN 97 DT. ANLEITUNG *	79,90
MAYHEM DT. ANLEITUNG *	99,90
MUSEUM PIECES 1	94,90
MYST KOMPL. DEUTSCH *	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	59,90
NBA IN THE ZONE DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANLEITUNG	85,90
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL.	79,90
NHL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG *	85,90
ONSDIE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90
PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG *	79,90
PGA TOUR GOLF 98 DT. ANLEITUNG	85,90
PD ED DT. ANLEITUNG *	89,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	79,90
PRO PINBALL THE WEB DT. ANLEITUNG	79,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	75,90

SONY PLAYSTATION GAMES

RAIDEN DT. ANLEITUNG	79,90
RAN SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	85,90
REBEL ASSAULT 2 DT. ANLEITUNG	95,90
RESIDENT EVIL DT. ANLEITUNG	85,90
RETURN FIRE DT. ANLEITUNG *	89,90
REVOLUTION X DT. ANLEITUNG	59,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG	95,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT. ANL. *	95,90
RISE 2: RESURRECTION DT. ANL.	85,90
ROAD RASH DT. ANLEITUNG	79,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DEUTSCH *	95,90
SKELETON WARRIORS DT. ANLEITUNG	79,90
SLAM 'N JAM DT. ANLEITUNG	85,90
STARBLADE ALPHA DT. ANLEITUNG	85,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	85,90
SHOCKWAVE ASSAULT DT. ANLEITUNG	79,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SAMPRAS EXTREME TENNIS DT. ANL. *	79,90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG	75,90
SPOT 3 DT. ANLEITUNG	75,90
STREETFIGHTER ALPHA DT. ANL.	79,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE DT. ANL.	59,90
STRIKER 96 DT. ANLEITUNG	89,90
TEKKEN 2 DT. ANLEITUNG *	99,90
THEME PARK DT. ANLEITUNG	85,90
THUNDERHAWK II DT. ANLEITUNG	89,90
TIME COMMANDO DT. ANLEITUNG	79,90
TILT DT. ANLEITUNG *	79,90
TOP GUN DT. ANLEITUNG *	85,90
TDSHINDEN 2 DT. ANLEITUNG *	89,90
TUNNEL B 1 DT. ANLEITUNG *	85,90
VICTORY BOXING DT. ANLEITUNG *	79,90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG *	89,90
VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG *	85,90
VIEWPOINT DT. ANLEITUNG	79,90
WATERWORLD ACTION DT. ANLEITUNG	89,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS D.A.	65,90
WING COMMANDER III KOMPL. DT.	89,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDIT.	79,90
WORMS DT. ANLEITUNG	89,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	59,90
X-MAN: CHILDREN OF THE ATOM D.A. *	89,90
ZERO OMIDE DT. ANLEITUNG	69,90
ZORK NEMESIS DT. ANLEITUNG	65,90

SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

SONY PLAYSTATION OHNE SPIEL	379,-
ANTENNENKABEL SONY PSX	29,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	69,90
LINK KABEL SONY PSX	49,90
JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX	29,90
RGB SCART KABEL SONY PSX	29,90
ACTION RELAY 1 PSX	89,90
NETZKABEL FÜR PLAYSTATION	19,90
JOYPAD SONY PSX	59,90
MAUS SONY PSX	59,90
MEMORY CARD PSX (DATEL)	49,90
MEMORY CARD PSX (SONY)	49,90
TASCHE + MEMORY CARD & JOYPAD PSX	89,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Versandkosten:

Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus OM 8,00;

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand, Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Nicht jeder Sequel erhält zwangsläufig ein besseres Rating - bestes Beispiel: Ridge Racer Revolution

Keine Zensur

Gewaltverherrlichung I

Ihr wolltet die Meinung anderer Leser zu Gewaltdarstellungen in Videospielen und in Eurer Zeitschrift hören - hier ist meine Meinung:

1. Ich bin gegen eine Zensur bei Videospielen, denn Altersfreigaben reichen völlig!!! Ein 16-jähriger wird wohl kaum Amok laufen, nur weil bei bestimmten Spielen Blut spritzt. Er wird wohl auch nicht den Bohrer, wie bei PO'ed aus Papas Werkzeugschrank nehmen und anschließend ein paar Menschen anbohren.

2. Euer Schreibstil ist wohl kaum gewaltverherrlichend! Lieber Oliver Brose, Du solltest Dir mal ein paar englische Magazine durchlesen. Jetzt möchte ich noch etwas Kritik anbringen: Einige Eurer Spieletests sind nicht objektiv genug! Ridge Racer Revolution ist wohl kaum besser als der Vorgänger. Nicht nur das Driften ist unnütz geworden, auch die Grafikfehler treten häufiger auf. Der Rückspiegel ist auch nicht als neu anzusehen, denn den gab es schon bereits bei Need for Speed. Im übrigen solltet Ihr Euer Layout etwas weniger bunt gestalten.

Niels

Auf das Thema Gewaltverherrlichung gehe ich später ein. Speziell zu Deinem Brief sei angemerkt, daß Du bei Ridge Racer Revolution doch genau unsere Meinung widerspiegelst, denn der Nachfol-

ger bekam "nur" 85%, also 3% weniger als das Original. Schau Dir deshalb nächstes mal bitte genauer unsere Reviews an, bevor Du uns kritisierst. Die Anmerkung, wir seien zu bunt, können wir zudem überhaupt nicht nachvollziehen, da fast alle Seiten weiß sind. Um noch weniger Farbe ins Spiel zu bringen, müßten wir schon Schwarz/Weiß-Bilder verwenden oder gänzlich auf Freisteller verzichten.

Dürft Ihr, dürft Ihr nicht?

Gewaltverherrlichung II

Ihr habt in einer der letzten Ausgaben geschrieben, daß Ihr im Gegensatz zu manch anderem Magazin, nicht über jedes gewalttätige Spiel berichtet. Heißt das etwa, daß Ihr über zensierte Spiele unbehelligt berichten dürft? Ich dachte immer, Ihr dürft dergleichen nicht, da Ihr Euch sonst strafbar machen würdet, oder hab ich jetzt etwas verplant? Zurück zum Thema: Ansich ist es ja loblich, Gewaltverherrlichung zu ächten, wenn aber dann über solch kultige Games, wie beispielsweise das indizierte Prügespiel von Rare nicht berichtet würde, wäre das doch eine krasse Sache, oder etwa nicht? Meine ganz persönliche Meinung: Über Bildunterschriften, wie zum Beispiel "Der Koch schlottert vor Angst - gebt ihm die Kugel!" kann ich höchstens schlottern, aber nicht vor Angst, daß es bei irgendwelchen Kids Komplexe auslösen könnte, sondern vor Lachen. Ob ich deshalb wohl morbide veranlagt bin, werden sich jetzt sicherlich so manche Möchtegern-Gesellschaftsforscher fragen. Ich finde es dämlich, sich an einem bißchen zu bratzig gerateten Spruch aufzuhängen. Ihr solltet ruhig versuchen, objektiv über ein indiziertes Spiel zu berichten, dabei aber die eventuelle Gewaltverherrlichung negativ betonen und gegebenenfalls sanktionieren (etwa durch einen Abzug in der Fun-Wertung). Zum Abschluß noch ei-

ne Frage: Stimmt es, daß man das N 64 nur mit dem original Super Nintendo RGB-Kabel betreiben kann?

Marco Febiri, Hamburg

Das Thema Gewalt und Indizierung ist, nach dem zuletzt stärkeren Eingreifen der BPJS, in aller Munde. Du hast in diesem Zusammenhang von den windigen Gesellschaftsforschern gesprochen. Es ist tatsächlich auch heute noch umstritten, inwiefern sich gewalttätige Videospiele oder Filme auf die Aggressivität von Kindern auswirkt. Fakt ist jedoch, daß es in bestimmten Einzelfällen, wenn isolierte Kinder zu viele Gewaltszenen konsumieren, zu schrecklichen Zwischenfällen kommen kann, wie zuletzt der spektakuläre, sogenannte "Zombie"-Fall zeigte, wo ein 14-jähriger seine 12-jährige Kusine mit einer Axt schwer verletzte, nachdem er monatelang zuvor die indizierte "Freitag der 13"-Serie konsumierte. Dies ist aber wie gesagt ein Extremfall. Ein normaler Jugendlicher verliert natürlich nicht den Bezug zur Realität, wenn er einen normalen Umgang mit Freunden pflegt und die Eltern die Konsole nicht als eine Art Babysitter-Ersatz ansehen. Du bringst übrigens in der Tat etwas durcheinander. Gewalttätige Spiele sind nicht gleichbedeutend mit indizierten Spielen, sondern mit indizierungsgefährdeten Produkten. Logischerweise werden die Spiele nämlich erst nach der offiziellen Veröffentlichung und somit nach unserem Testbericht indiziert; wir haben somit keine Sonderrechte. Ansonsten wird der Punkt Gewaltverherrlichung bei unserer Bewertung natürlich mitberücksichtigt, je nachdem, ob die dargestellte Gewalt notwendig oder einfach nur reißerisch ist. Zu Deiner Frage: Wenn Dein Fernseher NTSC tauglich ist, kannst Du dieses Kabel verwenden (sonst gibt es nur ein Schwarz/Weiß-Bild). Um die beste Qualität bei einem normalen PAL-Fernseher zu erzielen, solltest Du aber ein spezielles RGB-Kabel benutzen, das Du unter anderem bei Wolfsoft beziehen kannst.

Kein Kinderspielzeug

Kinder an die Macht!

In der Mega Fun 8/96 stieß ich auf den interessanten Brief von Herrn

Krause, der von den guten alten Videospielezeiten träumt und scharfe Angriffe auf imaginäre 12-jährige PlayStation-Spieler losläßt. Es ist doch eine völlige Fehleinschätzung der Sachlage, die PlayStation-User seien 12 Jahre alt. Das mögen Einzelfälle sein, er schreibt es jedoch verallgemeinernd. Der typische NextGen-Zocker ist doch eher 16

Countdown

Leserhits PlayStation

1. Resident Evil

(1) 3. Monat Adventure Capcom

2. The Need for Speed

(1) 1. Monat Rennspiel Electronic Arts

3. Ridge Racer Revolution

(1) 1. Monat Rennspiel Namco

4. Alien Trilogy

(2) 5. Monat Shoot 'em Up Probe Software

5. Tekken 2

(3) 3. Monat Beat 'em Up Namco

Leserhits Saturn

1. Sega Rally

(1) 10. Monat Rennspiel Sega

2. Virtua Fighter 2

(2) 9. Monat Beat 'em Up Sega

3. Shellshock

(1) 1. Monat Shoot 'em Up Core Design

4. Virtua Cop

(1) 1. Monat Shoot 'em Up AM2

5. Panzer Dragoon 2

(1) 1. Monat Shoot 'em Up Sega

Leserhits Super Nintendo

1. Super Mario Kart

(3) 3. Monat Rennspiel Nintendo

2. Donkey Kong Country 2

(1) 9. Monat Jump 'n Run Nintendo Rare

3. Yoshi's Island

(1) 1. Monat Jump 'n Run Nintendo

4. NBA Jam

(1) 1. Monat Funsport Acclaim/Iguana

5. Secret of Evermore

(2) 6. Monat Adventure Squaresoft

Leserhits Mega Drive

1. Theme Park

(1) 1. Monat Strategie Bullfrog

2. Shinobi

(1) 1. Monat Jump 'n Shoot Sega

3. Urban Strike

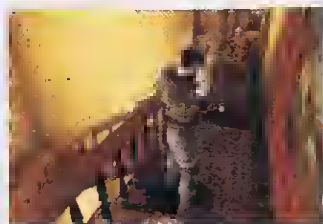
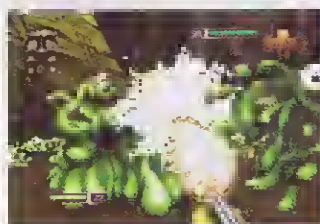
(1) 1. Monat Shoot 'em Up Electronic Arts

4. Super Street Fighter 2

(3) 6. Monat Beat 'em Up Capcom

5. Shining Force

(1) 1. Monat Strategie/Rollenspiel Sega



Von Euch geliebt, von der BPJS gehasst: Brutalo-Games, wie beispielsweise PO'ed oder Resident Evil



Saturn contra PlayStation: Andreas Heide kann das Gezeter um die beiden Konsolen nicht mehr hören

Jahr alt aufwärts. Die "Mamis" und "Papis" kaufen doch dem 12-jährigen keine PlayStation. Auffällig ist zudem, daß er als Saturn-Besitzer arrogante Tendenzen nur bei PS-Spielern erkennen kann. Denkt dieser C. Krause denn etwa, ein 32-Bit-Gamer käme sich nicht ein wenig verarscht vor, wenn man ihm mehr oder minder versucht deutlich zu machen, man habe mit einem heutzutage spottbilligen Master System mehr Spaß als mit einer 400 DM teuren High-End-Konsole und somit einen riesigen Fehlgriff getan? Wer einen 32 Bitter kauft, der ist alt genug, das Spiel nicht bald wieder in die Ecke zu schmeissen! Auf die übrigens lächerliche Behauptung, Nintendos junge Zielgruppe könnte nicht sagen, worauf es ankommt, antworte ich nur mit der Weisheit einer Videospiel-Legende: Man sollte nicht den Fehler machen, zu sagen: Dies ist kein tolles Spiel, aber für Kinder wird es schon reichen. Wenn ein Spiel einem Erwachsenen nicht gefällt, ist es für Kinder erst recht nichts (Shigeru Miyamoto). Liebe 32-Bitter (auch die 12-jährigen unter Euch, falls es sie gibt) spielt ruhig weiter! Dieser Brief von C. Krause war eine lästige kleine Unterbrechung, mehr nicht. Also: Ohren auf Durchzug und tauscht Eure 32-Bitter nicht gegen ein Master System ein.

Sebastian Hirsch (14), Hesses Oldendorf

Jetzt rede ich!

Mega Fun = Seelenfürsorge?

Heute möchte ich 'mal über Eure Leserbriefseite unterhalten. Ich habe die Mega Mail nun seit einigen Ausgaben beobachtet, und muß mich doch manchmal sehr wundern, was dort manche Leser von sich geben. Da hat jemand Angst, daß ein Vater seinem Sohn einen Saturn kauft, statt einer vermeintlich besseren PlayStation. Ein anderer hat hingegen Angst davor, daß PS-Produkte nun auch für den Saturn konvertiert werden, da er den Untergang für Sonys 32-Bitter befürchtet. Der nächste möchte am liebsten einem Capcom-Mitarbeiter in den Po treten, weil ein Produkt angeblich falsch beschriftet wurde. Da kann doch etwas mit den Lesern nicht mehr stimmen?! Ich dachte immer, die Mega Fun beschäftigt sich

hauptsächlich mit Videospielern, oder etwa nicht? Oder macht Ihr auch Seelenfürsorge? Ich selbst besitze einen Saturn, und bedingt durch meine Arbeit kann es vorkommen, daß das Gerät zwei bis drei Wochen im Schrank steht, ohne daß ich zum Spielen komme. Ich glaube, daß manche derart fanatisch Videospiele zocken wie andere Fußball und verlieren dadurch jeglichen Bezug zur Realität. Das kommt noch soweit, daß sich Saturn- und PlayStation-Besitzer vor den Verkaufsregalen darum kloppen, welches System nun besser sei. Nun zu einem anderen Thema: Einige von Euch schreiben ja auch für das Sega Magazin, da kommt bei mir der Verdacht auf, daß in diesem Magazin einige Spiele extra hoch bewertet werden, damit die zu meist junge Leserschaft auch massenhaft kauft.

Andreas Heide, Bad Frankenhausen

Ach Andreas, da sprichst Du mir wirklich aus dem Herzen. Dieser ewige Konsolen-Krieg nimmt tatsächlich immer groteskere Formen an. Ich habe es schon des öfteren angemerkt: Wenn es um die Ehre einer Konsole geht (egal welche), geht jegliche Objektivität flöten. Stattdessen artet die vermeintliche Argumentation immer in einer üblen Schwarz/Weiß-Malerei aus. Zum Thema Sega Magazin: Ich kann mich da nur noch einmal ausdrücklich wiederholen: Das Sega Magazin hat bis auf den gemeinsamen Computec Verlag NICHTS mit der Mega Fun gemein. Lediglich Ulf verdient bei beiden Heften seine Brötchen, ansonsten handelt es sich um zwei völlig getrennte Redaktionen. Unterschiedliche Bewertungen sind somit zwangsläufig und unterliegen keiner Politik.

Üble Nachrede Betrug bei Next Level?

Mehrfach schickten wir bereits Codes an Eure Redaktion - nie kam eine Resonanz. Das stärkste Stück erlebte ich jedoch, als ich Euch den Tiny Toon Code zusandte: Zuerst brachtet Ihr mehrere Codes von anderen, die, im Gegensatz zu unseren, unvollständig waren. Wochen

später, man glaubt es kaum, tauchte mein Code auf, allerdings unter einem anderen Namen. Um der Sache auf den Grund zu gehen, klinkte ich mich in den Computer ein, und siehe da: den genannten Namen gibt es nicht. Was soll das? Ihr lockt mit 500 DM und tricket dann so herum. Logisch: Wer will Euch denn beweisen, daß Ihr die Codes einfach unter einem anderen Namen veröffentlicht? Somit hättet/habt Ihr Euch jedesmal 500 DM gespart. Fällt so ein Tatbestand nicht unter der Rubrik des unlauteren Wettbewerbs, arglistige Täuschung, Betrug...usw? Den gutgläubigen Kindern könnt Ihr vielleicht Sand in die Augen streuen, mir jedoch nicht.

W. Grosse (44), Heidelberg

Diese böswillige Unterstellung ist eine glatte Frechheit!. Du wirfst uns Betrug vor, dann werfen wir Dir üble Nachrede vor. Lieber Hobby-Sherlock Holmes, Dein Vorwurf ist in vielfacher Hinsicht völlig haltlos, was sich auch leicht beweisen läßt:

1. Was macht Dich denn so sicher, daß der abgedruckte Code nur von Dir stammen könnte? Bist Du nicht einmal auf die Idee gekommen, daß zur gleichen Zeit auch ein anderer Leser die selbe Eingebung hatte (was übrigens ziemlich oft passiert).
2. Das Next Level-Gespann Gunther & Gerd überprüft JEDEN Cheat gründlich, bevor er veröffentlicht wird, daher sind unvollständige Codes äußerst unwahrscheinlich.
3. Schon darüber nachgedacht, daß nicht jede Adresse im Telefonregister gespeichert ist? Außerdem hat der besagte Leser (Ausgabe 5/96) eh überhaupt keine 500 DM gewonnen.
4. Die Behauptung, wir würden uns auf die Kosten der Leser durch fiktive Adressen bereichern, ist völliger Blödsinn, da die 500 DM nur bei Theo Kranz einlösbar sind, der das Geld auch bisher gestiftet hat (wir würden somit keine 500 DM sparen). Du kannst dort ja gerne mal anrufen und Dir bestätigen lassen, daß jedesmal ein Leser und kein Mega Fun-Redakteur gewonnen hat (oder rufe doch einfach einmal einen Gewinner direkt an). Ich werde den Verdacht nicht los, daß Du unsere Zeitschrift einfach mit irgendeiner anderen verwechselt hast, so derart konfus und widersprüchlich sind Deine Angaben.

Wir sind dankbar für Anregung und Kritik

Schreibt uns!

Schickt Eure Briefe an folgende Adresse:
Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

HOTLINE- FRAGEN

Gibt es Phantasy Star und Shining Force für den Game Gear?

Phantasy Star I kann man nur per Master System-Adapter auf dem Game Gear genießen; die Game Gear-Version von Shining Force ist nur in den USA erschienen.

Was ist an dem Gerücht bezüglich einer 12B Bit PlayStation dran, die auf der nächsten E3 gezeigt werden soll?

Äußerst wenig.

Ist ein Mac einer PlayStation grafisch überlegen.

Mitnichten: Vor allem bei dreidimensionalen Grafiken hat Sonys 32-Bitter meilenweit die Nase vorn.

Wird es einen zweiten Teil von Worms geben?

Ja. Der auf dem PC bereits erscheinende Sequel soll Ende '96 auch auf beiden NG-Konsolen für Furore sorgen.

Benötigt man ein RGB-Kabel, um Import-Spiele auf einer PAL-PlayStation abzuspielen?

Ja, ansonsten siehst Du nur ein Schwarz/Weiß-Bild.

Warum sind die CD-ROMs der PlayStation unten schwarz?

Es handelt sich dabei um einen Kopierschutz.

Warum gebt Ihr keine Namen von indizierten Spielen an, Jugendliche werden dadurch doch nicht gefährdet?

Jugendliche nicht, dafür aber unsere Zeitschrift, denn wir dürfen Titel einmal indizierter Titel fortan nicht mehr angeben, weil manche Personen dies schon als Werbung auslegen könnten.

Verursacht es eigentlich Schäden, wenn man CD-ROMs auf einen normalen Audio-CD-Player abspielt?

Natürlich nicht.

Stehen Konvertierungen von bereits indizierten Spielen automatisch auch auf dem Index?

Nein. Jede Konvertierung wird - auch wenn es sich um eine 1:1-Umsetzung handelt - gesondert betrachtet. Die Indizierung wird dann aber schneller vollzogen.

MEGA FUN im Abo



Der Tips-und Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die MEGA FUN Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten.

Dein Dankeschön:

Der ultimative
Tips & Tricks-Sammelordner

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:
COMPUDEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

MEGA FUN - das Videospielmagazin - im Abo:

- Das Videospielmagazin für alle Konsolen und Handhelds. Brandaktuell, kompetent und unabhängig.
- Auf 100 Seiten ausführliche Spieltests und Software-News aus aller Welt.
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

☐ **JA, ich will das Mega Fun-Abo.**

(DM 62,-/ Jahr (= DM 5,17/ Ausgabe); Ausland 96,-/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Rechnung
☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

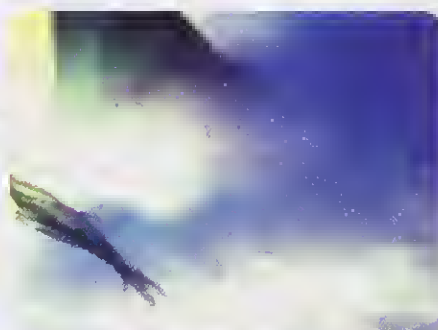
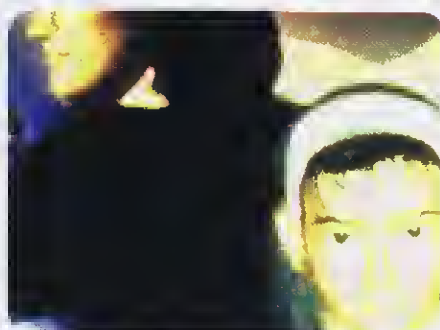
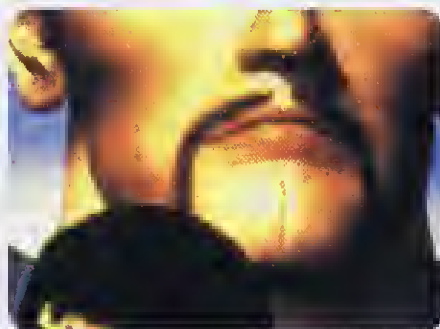
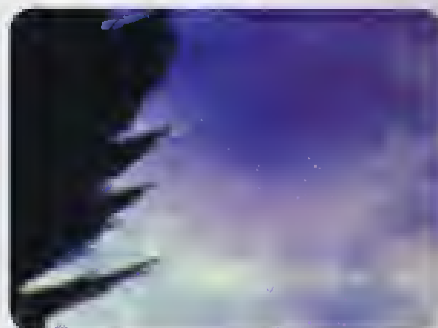
Ich erhalte das MF-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildeten Tips & Tricks-Sammelordner (Art.-Nr. 995), den ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs.

TEST-SCREEN

Tekken 2

25 Knochen-
brecher gegen
Virtua Fighter 2!
S. 36

**PlayStation**

Andretti Racing	68
Blazing Dragons	42
Bubble Bobble	61
Burning Road	74
Casper	66
Die Hard Trilogy	62
Fighting Illusion	71
Galaxian 3	78
Killing Zone	73
Madden '97	64

Myst	75
Penny Racer	70
Street Fighter Alpha 2	72
Tekken 2	36
Time Commando	60
Whizz	70
Williams Arcade's Classics	65

Saturn

Battle Monster	64
----------------	----

Blazing Dragons	42
Bust-A-Move 2	81
Destruction Derby	78
Exhumed	76
Fighting Vipers	40
Ghen Wars	82
NFL Quarterback Club '97	78
Olympic Soccer	84
Street Fighter Alpha 2	83
Street Fighter Alpha 2	39

Space Hulk	64
Three Dirty Dwarves	80
Virtua Fighter Kids	79
Virtual Golf	70
World Series Baseball 2	82

Game Boy

Hugo	84
Iron Man	67

Tekken 2

Für Import-Freaks dürfte Tekken 2 mittlerweile kalter Kaffee sein, alle anderen haben aber nach langer Wartezeit endlich Grund zum Jubeln: Im Oktober erscheint Namcos Vorzeige-Prügler endlich in Deutschland. Ist die Uhr für unsere Beat 'em Up-Referenz damit abgelaufen?

PLAYSTATION

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Während Tekken 2 nun auch (endlich!) hierzulande für Furore sorgen soll, ist der Arcade-Zweikampf Sega/Namco bereits in eine neue Runde gegangen, jedoch mit deutlichen Vorteilen für Sega; denn in Japan laden schon jetzt einige zu 60% fertige Virtua Fighter 3-Automaten zum Probieren ein (Überraschung: eine vierte Aktionstaste sorgt für die Flucht in die dritte Dimension), während die Konkurrenz erst vor kurzem die Arbeiten zur dritten Tekken-Auflage aufgenommen hat. Diese dritte Auflage wird auf dem brandneuen System 33 entwickelt, wodurch eine verbesserte Optik erzielt werden kann. Dies sicherlich zum Leidwesen aller PlayStation-User, denn 1:1-Konvertierungen dürften dadurch nicht mehr möglich sein. Doch genug Zukunftsmusik, zurück zur Konsolen-Realität: Wer bereits unser 7-seitiges Preview genossen hat (Mega Fun 6/96), weiß, daß sich vor



Bereits beim phantastischen JPEG-Opening beweisen die Programmierer, daß sie ihr Handwerk verstehen

Tekken 2 hat vor allem beim Gameplay mächtig zugelegt und ist auf der PlayStation die unumstrittene Nummer 1

allem im quantitativen Bereich einiges getan hat. Der Grundstock des Kämpferfeldes bildet diesmal eine zehnköpfige Truppe. Unter ihnen befinden sich auch zwei neue Gesichter. Den Japano-Bullen Lei zielt eine herrlich unmodische Mittelscheitel-Fön-Frisur, und er erinnert vom Gesicht und Statur her sicherlich beabsichtigt an den Martial Arts-Superstar Jacky Chan. Geradezu als Kontrastprogramm mutet da die blutjunge Jun an, die zweite neue Kreation der Namco-Programmierer. Entweder mit nekkischem Jeans-Zweiteller oder braver Schuluniform bekleidet (je nachdem, mit welcher Taste Ihr sie anwählt), entspricht



Der coolste Abspann: Wenn Ihr mit Law den Arcade-Modus durchzockt, erlebt Ihr, wie sein Freund Paul versucht, seinen Flick Flack nachzuturnen - mit wenig Erfolg. Besonders beeindruckend ist hier übrigens das ausgereifte Mienenspiel der CG-Figuren



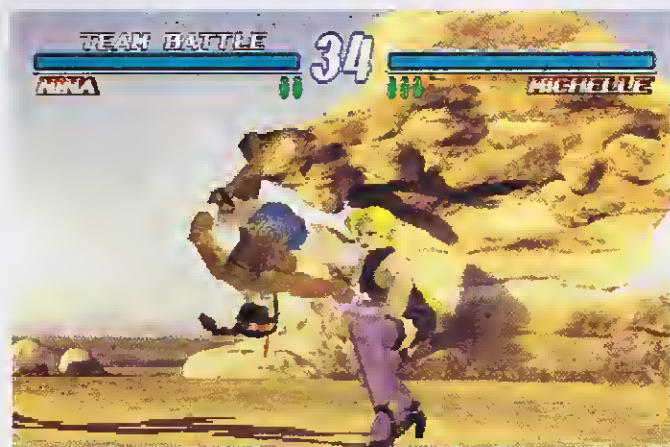
Ulf: Auch wenn ich mir den Zorn einiger PlayStation-Besitzer zuziehe: Ich persönlich halte Virtua Fighter 2 für den besseren

Klopfer. Dies soll aber die Qualität von Tekken 2 auf keinem Fall schmälern. Im Gegenteil: Die Spielbarkeit liegt auf einem sehr hohen Niveau, trotz einer vergleichsweise einfach zu erlernenden Steuerung. Aber gerade das macht auch den Charme dieser Balgerei aus: Man kommt auch mit vergleichsweise einfachen Mitteln schnell zum Erfolg und hat trotzdem auch als Profi immer noch genug Möglichkeiten, ausgefallene Mega-Combos auszutüfteln. Tekken 2 punktet zudem bei den obercoolen Grifftechniken,

die man immer aus einer schönen Nah-Perspektive genießen darf. Auch die Technik kann sich sehen lassen. Alle Fighter wurden vorbildlich flüssig und raffiniert animiert, und die JPEG-Abspänne sind vom Allerfeinsten. Beim Hintergrundlayout scheiden sich hingegen die Geister: Befürworter loben den photorealistischen Effekt, Kritiker bemängeln hingegen, daß sie allesamt völlig flach sind. Zu kritisieren ist ferner das teilweise allzu eckige Vektorgestalt der Fighter. Und warum gefällt mir VF 2 noch eine Idee besser? Nun, das Kämpferfeld und ihre Kampfkarten sind hier abwechslungsreicher geraten, während das Gameplay eine Spur anspruchsvoller ausgefallen ist und zudem noch mehr Möglichkeiten bietet.

diese zierliche Person genau dem japanischen Lolita-Schönheitsideal. Ihre Waffen beschränken sich allerdings nicht auf Tränen und Lippenstift, sondern sie hat auch ungemein schnelle Kicks und Griff-techniken von geradezu akro-

batischer Schönheit zu bieten. Wie bei Tekken 1 gibt es aber noch mehr Charaktere zu entdecken: Absolviert mit einem Knochenbrecher einfach alle Stages im Arcade-Modus und schon steht Euch ein weiterer Fighter zur Verfügung, der



Auch die Kämpferinnen gehen nicht gerade zielerreich miteinander um. Hier sorgt Nina beim Halbblut Michelle für eine ungewollte Flugeinlage



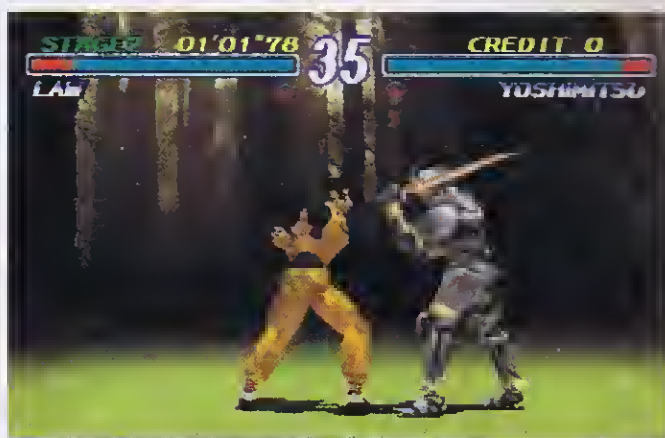
Da leidet man förmlich mit: Wenn der Bär Kuma anfängt, den Thorax des Gegners zu zerquetschen, vernimmt man zweimal ein deutliches Knacken des Rückrads



Das tut weh: Ein saftiger Schlag in die Magengrube zwingt Law in die Knie

allerdings in der Regel nur eine grafische Variante eines Grundcharakters darstellt. Beeindruckend ist dennoch die Tatsache, daß auf diese Art und Weise zum Abschluß ein 25-köpfiges Kämpferfeld entsteht, wobei jeder Aspirant seinen eigenen CG-Abspann im feinsten JPEG-Format hat. Noch wich-

tiger als der Erfolg beim Mishima-Turnier ist aber natürlich das Perfektionieren der Kampfkunst, um gegen einen Freund keine Schlappe hinnehmen zu müssen. Euer



Alle Hintergründe wurden zweidimensional gestaltet, sehen aber dafür streckenweise photorealistisch aus



Im Big Head-Modus wirkt selbst die erotische Anna eher lächerlich

Können dürft Ihr dabei systematisch in der brandneuen Practice-Option verbessern, in der Ihr gegen einen wehrlosen Computer-Recken antretet und gleich On-Screen erläutert bekommt, was Ihr gerade fabriziert habt. Die Options-Vielfalt ist damit aber noch nicht erschöpft: Solisten erhalten durch den Survival-Modus und dem Time Attack zwei weitere Herausforderungen. Beim ersten Turnier müßt Ihr mit einem Continue möglichst viele Widersacher auf die Planken schicken, um in der High Score-Liste einen Eintrag zu erhalten, während beim



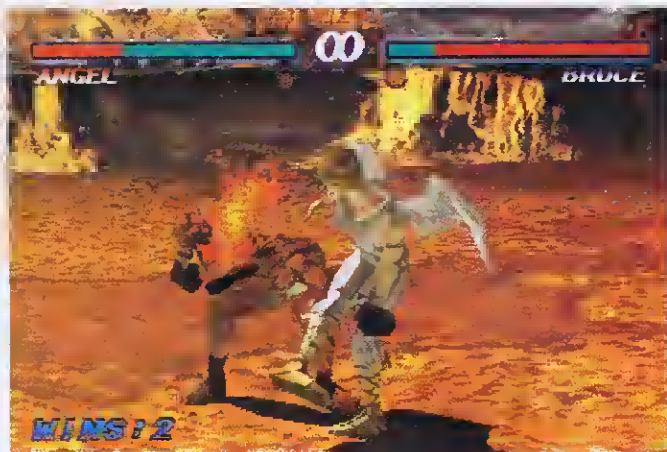
Guido: Hey Ulf! Was heißt hier Quantität? Tekken 2 ist der beste Prügler, den es derzeit für die PlayStation gibt! Virtua Fighter 2 wartet wie Tekken 2 auch nur mit zehn Standardkämpfern auf. Zugegeben, die Kämpfer wirken etwas kantiger, dafür gefallen mir die plastischen Hintergründe besser. Wo man allerdings bei Tekken 2 Abstriche machen muß, ist die geringfügig ungenauere Kollisionsabfrage und die Tatsache, daß man durch sinnloses, blindes Tastendrücken gewinnen kann. Auch die nervigen PAL-Balken bei der Vorabversion und der -gegenüber der japanischen Version- knapp 17% langsamere Bewegungsablauf (der aber noch verbessert werden soll), führen dazu, daß T2 VF2 nicht übertrumpfen kann. Die Unmengen von Moves (die wir für Euch in nächstlanger Arbeit aufgelistet haben) sorgen allerdings dafür, daß Tekken 2 nicht so schnell die PlayStation unbenutzt stehen läßt. Kaufen!



Laws Spezialität: Durch einen schnellen Flick Flack-Kick ist er nur schwer zu berechnen



Höl's der Teufel: Am Ende kommt es zum Showdown gegen Devil, der Euch mit seinen Laserstrahlen die Hölle heiß macht

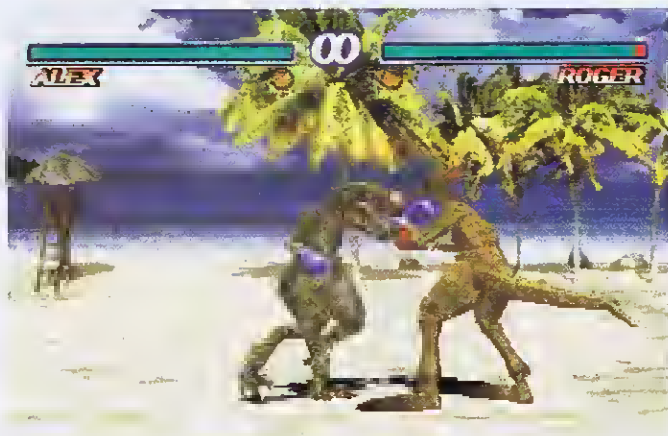


Auch der Engel im Feld zeigt seine Krallen: Angeis brutaler Kopfkick aus nächster Nähe zerrt gewaltig an der Energieleiste

Time Attack logischerweise nur die zehn schnellsten per Memory Card archiviert werden. Atempausen gibt es dabei nicht, denn die Pausen-Funktion wurde hier außer Kraft gesetzt. Wer lieber seine Kräfte mit einem Staubgeborenen messen möchte, sollte einmal den Team-Battle-Modus ausprobie-

**Einfaches
Tastengehämmer bis
Super-Combos:
Namcos Edel-Kloppler
macht es Anfängern
und Profis
gleichermaßen recht**

ren, in dem zwei kampflustige Gruppen mit viel Teamgeist ihren Sieger ausmachen. Zum Gameplay: Wie beim Original lautet beim Sequel die Zauberformel Schnelligkeit und perfektes Timing, damit Ihr die Geg-



Tierische Raufboide unter sich: Alex und Roger gehören zu den ausgefallensten Kreationen im Kämpferfeld

ner mit aberwitzigen Combos eindeckt. Es kommt dabei vor allem auf das schnelle Wechselspiel der beiden Schlag- bzw. Tritt-Tasten an, die Ihr auch untereinander mit sogenannten Link-Moves verbinden könnt.

Garniert mit ein paar Special Moves entstehen so regelrechte Martial Arts-Kunstwerke. Passive Taktiker, die sich nur auf bloßes Abblocken konzentrieren, können zudem mit spektakulären Wurftechniken ausge-



Insgesamt 25 Kämpfer, das hört sich zwar beeindruckend an, man sollte jedoch bedenken, daß viele Bonus-Fighter nur grafische Variationen sind. Allein der Heihachi-Kampfstil wird von insgesamt acht Knochenbrechern gepflegt

trickst werden, indem Ihr in Griffnähe beide Schlag- oder Kick-Knöpfe gleichzeitig drückt. Das Schlagrepertoire wurde übrigens kaum um grundlegend neue Techniken erweitert. Neu ist allerdings die Möglichkeit, über einen liegenden Widersacher drüber zu laufen, falls Ihr genügend Anlauf hattet. Apropos "Anlauf", im vollen Lauf habt Ihr außerdem die Möglichkeit, den verdutzten Kontrahenten einfach über den Haufen zu rennen.

Immer wieder schön: Auch beim Sequel mißbraucht Bruce Lees-Seelenverwandter Law die Brust des Gegners als Treppe



TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: NAMCO
DATENTRÄGER: CD ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: 20. SEPTEMBER 1996
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 25 KÄMPFER
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
NUSTER VON: SONY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
87%				GRAFIK
84%				SOUND/FX
90%				FUN

Sega Worldwide Soccer '97

Die Entwickler von Segas neuem Sportspektakel haben das Tor des Jahres geschossen und stoßen EAs FIFA Soccer '96 vom lang gehaltenen Referenzthron



SATURN

Sportspiel / 1-4 Spieler

Nachdem das actiongeladene Intro, in dem Ihr so richtig auf heiße Fußballaction eingestimmt werdet, abgelaufen ist, habt Ihr im Hauptmenü die Qual der Wahl. Macht man einen einzelnen Kick im Exhibition-Mode, spielt man eine langwierige Weltliga (16 Mannschaften) oder eine richtige Weltmeisterschaft (48 Teams). Desweiteren stehen noch ein kurzes Pokaltunier oder der Elfmeterwettbewerb zur Auswahl. Bevor Ihr jedoch in das virtuelle Ballgetreite einsteigt, müßt Ihr noch eine von drei Fußball-Arenen wählen, das Wetter und die Tageszeit bestimmen. Die Stadien präsentieren sich in einem farbenprächtigen 32-Bit-Gewand, daß mit der Soundkulisse



Wem die Spielernamen nicht gefallen, der kann diese im Players-Edit-Menu nach Lust und Laune verändern

der Zuschauer und dem Gequassel des Kommentators sofort eine herrliche Atmosphäre schafft: Bandenwerbung, volle Ränge, wo etliche Fahnen der antretenden Teams geschwungen werden und nachts erstrahlen vier große Flutlichtanlagen, die den Platz hell erleuchten. Nun aber zur Action auf den Platz. Die Kicker sind sehr gut animiert (Polygongrafik, Schatten, etc.) und bewegen sich in einer realistischen Manier über den Platz, wie man es noch nie gesehen hat. Bälle werden je nach Situation mit Kopf, Brust oder Fuß angenommen und dann sicher kontrolliert, sofern man nicht behindert wird. Schon leichte Rempeler sorgen für Unsicherheit des Ballführenden. Desweiteren ist das Paßspiel unterschiedlich animiert: kurze Pässe werden mit der Innenseite gespielt und bei Flugbällen langt der Spieler so richtig



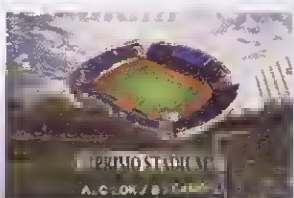
Bei Standardsituationen, wie diesem Freistoß, besteht immer Gefahr für das gegnerische Tor



Georg: Wow! Hier hat Sega wirklich einen Millionentreffer gelandet und deshalb ist Worldwide Soccer '97 die neue Fußballreferenz auf dem Saturn. Ausschlaggebend dafür sind nicht nur die Zuschauer, die eine tolle Atmosphäre herüberbringen, wenn sie bei vergebenen Chancen laut aufschreien, bei Toren ein regelrechtes Soundspektakel abziehen oder einfach nur so Stimmung machen. Dies unterstützt auch der Kommentator, der nicht nur Namen aufzählt, sondern bei fast jeder Szene seine qualitativ gute Meinung verkündet. Deswei-

teren läuft das Ballgetreite schnell ab: Konterfußball und packende Strafraumszenen sind genauso vertreten wie Mittelfeldgeplänkel, wenn das Paßspiel nicht so richtig läuft. Es ist zwar anfangs schwer, ein ordentliches Spiel gegen die wirklich starken Gegner aufzuziehen, aber mit etwas Übung ist dies dann auch kein Problem mehr. Auch ist der Keeper und die Abwehrspieler (auf beiden Seiten) sehr gut eingestellt und verstehen es, ihr Tor zu verteidigen. Als einzige Kritikpunkte kann man nur anführen, daß die Namen der Spieler nicht der Realität entsprechen und maximal nur vier Tastenjongleure gambeln können. Aber da ja der Spielspaß im Vordergrund steht, fällt dies nicht ins Gewicht.

Die drei Stadien



Das amerikanische Modell Orange Bowl (oben). In der Mitte die spanische Variante a la Barcelona und für die dritte Arena (unten) hat wahrscheinlich ein englisches Stadion Pate gestanden



Nach erfolgreichem Torabschluß wird der Treffer in drei Replay-Sequenzen noch einmal gezeigt

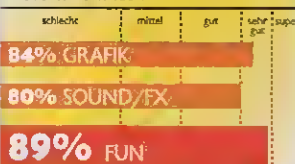
Durch die obligatorischen Kamerapositionen (8 Stück) könnt Ihr das Spielgeschehen aus allen Blickwinkeln betrachten, und selbst bei Nahaufnahmen wirken die Spieler nicht pixelig.



Schon vor dem Anpfiff werdet Ihr im Intro mit rasanter Fußballaction verwöhnt

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: OKTOBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: KREIS- BIS
WELTKLASSE
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: SEGA



Fighting Vipers



Wer schon immer mal mit einer Gitarre oder einem Skateboard seine Gegner aus ihren Panzern schälen wollte, kommt bei Segas neuester Prügelorgie voll auf seine Kosten

SATURN

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Schon Immer hat Sega mit Konvertierung von Automatenhits (Sega Rally, Virtua Fighter 2 oder Virtua Cop) auf den Saturn große Erfolge gefeiert. Mit Fighting Vipers wird diese Tradition fortgesetzt. Nach einem kurzen Intro, in dem alle acht Kämpfer vorgestellt werden, kann die Prügelorgie sogleich beginnen. Am Anfang besteht Euer Kämpfer-

feld aus acht Charakteren. Im allseits bekannten Arcade-Modus müßt Ihr erst einmal alle sieben weiteren Grundcharaktere besiegen, um dann gegen den Pepsi-Man zu bestehen. Habt Ihr auch diesen, an T-1000 (aus Terminator 2) erinnernden Gegner, auf die Bretter geschickt, müßt Ihr auf dem Dach eines Hochhauses gegen den Obermottz Mahler antreten. Der elfte Kombatant ist ein überdimensionaler Teddy-Bär, der aber eher als Gag der Programmierer gerechnet werden

kann. Er kann zwar Schaden zufügen, ist in seinen Bewegungsabläufen eingeschränkt: d.h. er führt keine richtigen Tritt- und Schlagbewegungen

Gouraud Shading sorgt für eine exzellente Grafik

aus. Nun aber zurück zum ersten Kämpferalltag. Alle Prügler besitzen eine große Anzahl an Tritt-, Schlag- und Grifftechniken und Special-Moves, die auf ihre Ausstrahlung abgestimmt sind und einfach auszuführen sind, da alle Knöpfe des Pads belegt sind. So hat Raxel, der mit seinen Gitarrenschlägen die

Schädel der Gegner spaltet, eine seltsame Definition von Musikinstrumenten oder die muskulöse Jane, die mit schnellen Kinnhaken und Handkantenschlägen den Kontrahenten zusetzt. Die langbeinige Grace hingegen heizt der Prügelkonkurrenz mit Spinkicks und hochschnellenden Knieschlägen so richtig ein. Desweiteren besitzen alle Prügler die Möglichkeit zur Seite auszuweichen. Die Schauplätze des Geschehens sind quadratische Arenen, die entweder von einem Zaun, einer Mauer oder einer Glas-scheibengallerie umgeben sind. Wer nun seine Gegner ausgiebig mit Powermoves malträ-



Georg: Ein großes Dankeschön an die Jungs von AM2, die es verstehen, Abwechslung in den Prügelalltag zu bringen, denn

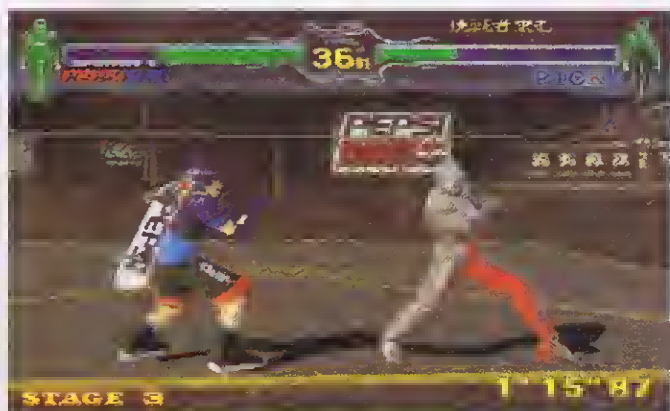
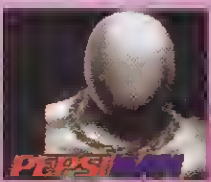
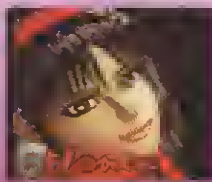
mit Fighting Vipers bieten sie uns eine Prügelei der Extraklasse. Grund dafür sind einige Features: durch die bedienungsfreundliche Tastenbelegung gibt es eigentlich für niemanden eine Ruhepause während des Kampfes, da es den Kämpfern möglich ist, ohne große Fingerverrenkungen die Powermovepalette herunterzuspulen. Den rasanten Ablauf der Prügelorgie unterstützt auch die exzellente Grafik und Kameraführung, die alle Angriffe, egal ob es einfache Beinfeger sind oder Powermoves, immer bestens in Szene setzt, so

daß man nie den Überblick verliert. Desweiteren sind die Prügler selbst zu nennen, die mit ihren charakterbezogenen Bewegungen immer für Abwechslung sorgen. Dies wird noch vervollständigt durch die Art und Weise, in der man einen Gegner nieder machen kann - ob nun durch die Wand treten, die Panzerung zertrümmern oder einfach so auf die Matte schicken. Einziger Kritikpunkt ist die einfache Bedienung der Kämpfer, die es ermöglicht, fast alle Stufen (bis auf very hard) schnell zu meistern oder beim Zwei-Spieler-Modus immer für Chancengleichheit sorgt. Meiner Meinung nach ist FV ein schneller Action-Prügler für Zwischendurch, der das Warten auf Virtua Fighter 3 erträglicher machen soll und keine Konkurrenz zu VF 2 ist.



Wenn man sich einen Kontrahenten greift, wird er mit viel Schwung in die Ecke der Arena geschleudert, was extra Energie kostet

Alle kämpfenden Schlangen auf einen Blick



Nicht nur Michael Jackson wird von der amerikanischen Getränkemarkte gesponsort



Wenn man den Panzer des Kontrahenten zerstört, wird dies - bevor der Kampf weitergeht - aus drei Perspektiven noch einmal gezeigt



Uwe: AM2 läßt's mal wieder so richtig knallen - und das im wahrsten Sinne des Wortes. Die Kämpferriege unterscheidet

sich völlig von der der Virtua Fighter-Truppe. Gemeinsamkeiten zu Virtua Fighter sucht man bei Fighting Vipers, mal abgesehen von ähnlichen Special Moves, wirklich vergeblich. So verleihen einige Innovationen dem Reptiliengeklappe durchaus einen eigenen Charakter. So schützt Euch beispielsweise eine zusätzliche Panzerung vor allzu großem Energieverlust und somit vor einem frühzeitigen Ende. Setzt man seinem Gegenüber zu energisch zu, fällt dieser in beeindruckender Art und Weise durch die Umzäunung. Spielern, denen das Auswendiglernen von Special Moves bisher zu müßig war, werden mit der leichten Handhabung ihre helle Freude haben. Der Spielfluß erweist sich dadurch als sehr schnell und unkompliziert. Eine Konkurrenz zu Virtua Fighter stellen die schlagenden Schlangen nicht dar, jedoch eine hochinteressante Alternative.

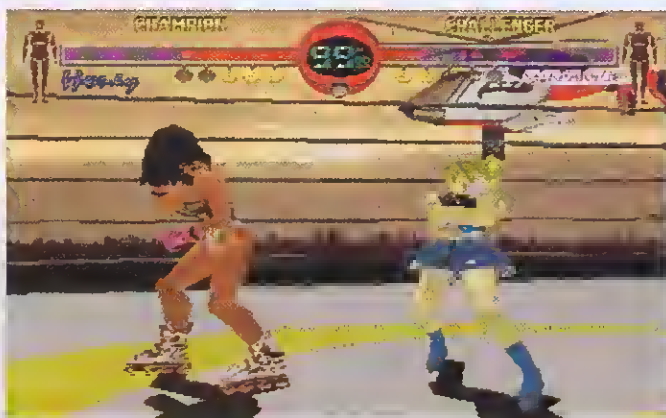
tiert, kann diese durch die Begrenzungen schlagen, die dann in ihre Einzelteile (Gitterstäbe, Glasscheiben und Steine) zerspringen. Die Areneneinfassung hat aber noch andere Funktionen. So könnt Ihr den Gegner in die Enge treiben und ihn dann so richtig auseinander nehmen, denn wer seine Panzerung verloren hat, steht nicht nur im Hemd da (vor allem die weiblichen Schläger zeigen sich einladenden!), sondern muß für den Rest der gesamten Runden

kräftiger einstecken. Aber die Kämpfer können auch auf die Begrenzung steigen und wie

Rasanter, abwechslungsreicher Prügel-spaß dank vieler Specialmoves und gutem Charakterdesign

beim Wrestling von oben auf die Kontrahenten springen. Wer nun alle Schläge perfekt

einstudieren wil, muß nur im Trainings-Mode kräftig üben. Dabei könnt Ihr die CPU-Gegner alle möglichen Stellungen einnehmen lassen oder Euch anhand einer Movelliste die einzelnen Varianten auch vorführen lassen. Alle Prügler präsentieren sich in einer gut animierten Polygongrafik, die mit Gouraud Shading noch verfeinert worden ist. Desweiteren verrichten die Playfields des Saturns das stufenlose Hin- und Herzoomen und Bewegen der Hintergrundgrafik.



Dank eines Cheats stehen sich die beiden Grazien unserer Kampfrolle etwas leicht bekleidet gegenüber

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: OKTOBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 10 KÄMPFER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VDN: SEGA



Blazing Dragons

BMG legt nach: Blazing Dragons ist ein weiteres Comic-Adventure im Stile des Psygnosis-Hits Discworld

SAT / PS

Adventure / 1 Spieler

Der Drachenkönig Feuer und Flamme ist längst nicht mehr so heißblütig, wie sein Name es verheißt. Deshalb hat er beschlossen, ein Turnier zu veranstalten, in dem sein Nachfolger bestimmt werden soll. Der einzige Haken: Der Sieger soll auch seine eigensinnige Tochter heiraten. Prinzessin Flamme hat dazu ihren eigenen Standpunkt: Ihrer Meinung nach sind alle Ritter Trottel - bei der mageren Auswahl aus den vier Rittern des Tafelquadrats ist ein solcher Standpunkt durchaus zulässig. Nur den königlichen Erfinder Funkel empfindet sie als einigermaßen brauchbar. Selbstverständlich übernehmt ihr seine Rolle - wegen des Klischees: der Held muß die Prinzessin heiraten. Das Turnier hat wie üblich eine bittere Nebenwirkung. Ein menschl-



Nur der Dodo kann Euch den Weg zur entführten Prinzessin zeigen, deshalb müßt Ihr unbedingt den Jäger loswerden (PS)

eingebaut: In Cat-a-pult werden bspw. menschliche Soldaten mit Katzen abgeschossen und im Fingerhakeln versuchen zwei Drachen sich gegenseitig die Daumen zu zerquetschen. Die für Comic-Adventures typischen Sprites lassen sich mit simplem Point'n'Click steuern: eine Taste, um den Inventar-Sack zu öffnen, eine Taste, um zwischen den Aktionen wie Ansehen, Hinlaufen, Nehmen, Benutzen und Vollabern hin und her zu schalten, und eine Taste, um die entsprechende Aktion auszulösen.



Damit der König nicht erfährt, daß das Prinzeßchen entführt wurde, muß der Narr als königlicher Nachwuchs erhalten (PS)



René: Total witzig - mit diesen zwei Worten kann ich Blazing Dragons umschreiben. Das Spiel lebt von der Situationskomik.

Wenn ein kurzschichtiger Ritter seinen König für den menschlichen Feind hält oder sich ein Drache ganz verliebt mit seinem Spiegelbild unterhält, finde ich das einfach zum Schreien. Die schrille Comic-Grafik tut dann ihr Übriges: Die extremen Bewegungen der Figuren erfordern immer wieder ein Lächeln. Eine weitere gute Idee sind die Spielchen, die von Zeit zu Zeit erledigt werden müssen. Sie erfordern ein gewisses Maß an Geschicklichkeit und lockern die

Handlung ungemein auf. Doch es geht nicht ganz ohne Tränen: Die Rätsel könnten meines Erachtens ein wenig kniffliger sein, obwohl ab und zu schon ziemlich um die Ecke gedacht werden muß, um auf die Lösung zu kommen. Eine weitere Sache ist die Sprachausgabe. Von der Übersetzung her gibt es nichts zu mäkeln, die ist astrein. Schade finde ich jedoch, daß Mundbewegungen und Stimmen nicht die Muse haben, gemeinsam einen Satz zu beenden. Ebenso stört das ständige Nachladen die Sprachausgabe, so daß mitunter wichtige Passagen nicht verstanden werden können - Sauerei! Ansonsten ist Blazing Dragons ein Hochkaräter, der eigentlich in jede Sammlung gehört.



Wißt Ihr, was peinlich ist? Wenn ein halblinder Ritter seinen König für den Feind hält und plötzlich seinen Fehler erkennt (SAT)

cher Finstermolch hat es sich in den Kopf gesetzt, um jeden Preis den Drachenthron zu erobern. Da er es mit einem fairen Krieg nicht geschafft hatte - er verheißte mal eben so tausend Krieger, ohne einen Drachen zu zerstückeln - will er es jetzt mit weniger sauberen Methoden erreichen. Er nutzt eine Gesetzeslücke und läßt den Schwarzen Drachen an seiner Statt im Turnier antreten. So wurden denn auch einige kurzweilige Spielchen



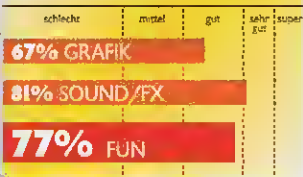
Im Drachenland sind die Ritter von allerlei exztravaganen Krankheiten befallen wie zum Beispiel Narzißmus (SAT)



In der Arena stoßt Ihr auf einen sozialdemokratischen Putzer: Er will alle 17 Minuten eine gewerkschaftlich verordnete Kaffee-Pause (PS)

TEST SAT / PS

HERSTELLER: BMG INTERACTIVE
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,-DM
MUSTER VON: BMG INTERACTIVE



Damit Du immer

im Spiel bleibst:

SEGA MAGAZIN!



Wer die ganze Wahrheit über Sega-Spiele erfahren will, kommt am Sega Magazin nicht vorbei!

Ob Saturn, Mega Drive oder Sega-Arcade-Games, im Sega Magazin findet man alles, was man über Sega wissen muß! Umfassende und kritische Tests zu allen Neuerscheinungen, exklusive

Reportagen, tapaktuelle News und Previews aus Japan und Amerika und ein 32-seitiger Tips & Tricks-Sonderteil zum Sammeln garantieren 100 prozentigen Sega-Spaß. Neuerscheinungen werden im 36-seitigen Saturn Magazin separat vorgestellt.

Durch das brandneue Saturn-Spezial-Abonnement kann man sich alle zwei Monate

anhand einer spielbaren Demo-CD-ROM von den Qualitäten der neuesten Games überzeugen.

100 Seiten Sega monatlich? Für unschlagbare DM 5,80.



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielmagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

Time Commando

Die Entwickler von Adeline schicken Euch auf eine Reise quer durch die unterschiedlichen Zeitepochen der Menschheit

PLAYSTATION

Beat 'em Up / 1 Spieler

In ferner Zukunft bildet die Lichtgeschwindigkeit die Grenze der steigenden Verarbeitungsfähigkeit bei Mikroprozessoren. Die Kontrolle über die Zeit, mittels gigantischer Computersysteme, wird dadurch ermöglicht. Jedoch kommt es im Kontrollzentrum dieser Zeit zu einem Super-GAU. Die gigantische Katastrophe aller Zeiten steht bevor! Der einzige Experte, der



Das PlayStation-Pad ist komplett belegt. Kämpfen, Untersuchen, Springen und zur Seite ausweichen stehen unter anderem zur Verfügung



Guido: Time Commando sieht auf den ersten Blick beeindruckend aus und ist nach kurzer Eingewöhnungsphase gut spielbar.

Die tollen 3D-Umgebungen scrollen sauber mit und vermitteln einen sehr realistischen und plastischen Eindruck. Was mir allerdings negativ aufstößt ist das platte Gameplay. Laufen, Waffe nehmen, Gegner ausschalten und verschieden Goodies sammeln. Viel mehr habt Ihr nicht zu verrichten. Auch ist der ewige Kampf in den Zeitepochen ein wenig frustrierend. Nicht nur wegen des sehr hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades (an manchen Stellen hat man keinerlei Chance einen Energieverlust zu vermeiden) sondern auch durch die Tatsache, daß es in der Geschichte der Menschheit nicht nur Kriege gab sondern auch Ereignisse und Erfindungen. Man hätte der Menschheit z.B. bei der Entwicklung des Rades helfen können. Ein paar Rätsel bzw. Missionen hätten dem Game sehr gut getan.

den Untergang der Menschheit verhindern könnte bist Du. Der Auftrag lautet "Dringe bis zum Kern der Anlage vor und schalte das verdammte Ding ab!". Sofort startet Ihr Eure Rettungsaktion durch Adelines atemberaubende visuelle 3D-Welt. Ähnlich wie bei Resident Evil steuert Ihr den Helden durch verschiedenste Zeitepochen der Geschichte und sammelt verloren-gegangene Informationen in Form eines Computerchips ein. Das wäre noch relativ einfach, müßtet Ihr Euch nicht den Epochen entsprechenden Fallen und Gegnern erwehren. In der Urzeit zum Beispiel greifen Euch Neandertaler und Säbelzahn tiger unermüdlich an. Auch dürft Ihr Euch in der Römerzeit, dem japanischen und europäischen Mittelalter, dem 16. Jahrhundert, dem Wilden Westen, dem ersten Weltkrieg sowie den Future Wars bewähren, bis Ihr jenseits der Zeit das Spiel auflöst. Jede der Epochen bietet hierbei unterschiedlichste, passende Waffen. Startet Ihr Eure Attacken anfangs nur mit einer Keule bewaffnet, dürft Ihr in der Zukunft mit gewaltigen Laserstrahlwaffen Eure Gegner ausschalten. In den Epochen, die in unterschiedliche Abschnitte aufgeteilt sind, scrollt die Umgebung jeweils mit Euch mit. Auch zoomt sie teilweise weg und heran; dadurch habt Ihr das Gefühl, live dabei sein zu dürfen. Kein Wunder, ist das 3D-



Roman Empire: Gut, daß Ihr hier schon Stichwaffen bekommt. Ohne diese wäre Euer Kampf gegen die römischen Legionäre aussichtslos



In den Modern Wars wird uns die ganze Sinnlosigkeit der Weltkriege aufgezeigt. Gab es in der Geschichte der Menschheit wirklich nur Krieg und Gewalt?



Der Level "Conquistadors" versetzt Euch auf ein Schiff der spanischen Armada. Hier gelangt Ihr an recht hilfreiche Schußwaffen



So sieht also unsere Zukunft aus: Krieg mit Außerirdischen. Gut, daß hier einige handliche Laserwaffen bereit stehen

Game doch realistisch beleuchtet und mit Texture-Mapping und in Echtzeit berechnetem

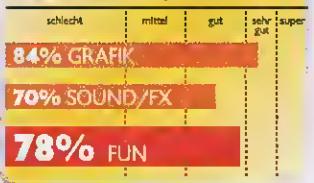
Gouraud-Shading ultraweich animiert.



Im Wilden Westen solltet Ihr erst Schießen und dann die Fragen stellen

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ADELIN SOFTWARE INTERN.
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UNSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 20+
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 99,-DM
NUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



Bubble Bobble

Vom C-64 zur PlayStation: Das Neuauflegen von Oldies geht weiter

PLAYSTATION

Geschicklichkeit / 1-2 Spieler

Wenn ich ehrlich sein soll, kann ich Euch nicht einmal genau sagen, wann ich das erste Mal Bubble Bobble gespielt hatte - aber eines weiß ich: Es war noch auf dem guten alten C64. Nun ist Acclaim auf die Idee gekommen, Taitos niedliches Geschicklichkeitsspiel für die 32-Bitter noch einmal neu aufzulegen. Das Spielprinzip ist immer noch das alte: Ihr seid einer von zwei kleinen Drachen, die nicht wie üblich mit Feuer, sondern mit grünen Blubberblasen um sich spucken. In 100 Levels fangt Ihr damit üble Bösewichter ein, die Euch unbedingt eines Eurer Leben stibitzen wollen. Sie sind dann eine Weile in den Blasen gefangen, so daß Ihr sie in Ruhe - soweit man das bei einem Geschicklichkeitsspiel sagen kann - einkassieren könnt. Sie

verwandeln sich dann in Items, für die es dann Punkte oder Extras gibt, wenn Ihr sie einsammelt. Ein Level ist zu Ende, wenn Ihr alle Biester gefangen habt. Wird Euch das Game zu schwierig, dann schließt ein zweites Pad an und blubbert Euch zu zweit durch die Stages durch. Es gibt dann zwar weniger Punkte für jeden, doch Teamwork ist garantiert schöner.



René: Ich finde es im Prinzip gut, wenn sich eine Firma entschließt, alte Hits neu umzusetzen. Das gilt ebenfalls für Bubble Bobble, das ich auf dem C64 hinreißend fand. Das Spielprinzip hat sich nicht verändert: Eine einfache Bedienung sorgt für leichten Einstieg und schon wird fröhlich geblubbert. Vor allem aber zu zweit hat Bubble Bobble auch längerfristig seinen Reiz. Bubble



Originelle, wenn auch alte Ideen: Mit Blasen fangt Ihr die Monsterchen

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: TAITO/ACCLAIM
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UNSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH BIS SCHWER
LEVELS: 100
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
32% GRAU				
35% SOU				
51% FUN				

Bobble versteht sich allerdings als Original-Adaption, sprich es gibt keine neuen Levels und in puncto Technik ist kaum eine Verbesserung eingetreten: Gut: Die Blasen wirken nun etwas dreidimensional, doch hält sich der Anspruch an den 32-Bitter stark in Grenzen - a bisserl mehr hätt's schon sein können. Da fragt man sich natürlich, womit hat Taito die ganze CD vollgestopft? Alles in allem spricht dieses CD ROM vor allem Nostalgie-Gemütern an, denn für diesen Verkaufspreis muß man einfach mehr erwarten.

Hobbyland



Hobbyland
Berlin

Berlin '96

21.-24. November · 10-18 Uhr
Messegeplände Berlin · Eingang Halle 14

Ihr Termin.
Bitte notieren!

Messe Berlin GmbH
Messedamm 22 · D-14055 Berlin
Telefon 030/3038-2123/27 Telefax 030/3038-2113
Internet <http://www.messe-berlin.de>



Messe Berlin

PRIMAL GAMES

SONY PSX

Grundgerät		
FIA FI	DT	389,95
Resident Evil	DT	99,95
Die Hord Trilogy	DT	89,95
Burning Road	DT	89,95
Fode to block	DT	89,95
Andreotti Raging	DT	89,95
Sowjet Strike	DT	99,95
Somuroi Showdown III	DT	99,95
Fode to Block	JP	coll
	DT	89,95

SEGA SATURN

Grundgerät		
Alien Trilogy	DT	439,95
Exhumed	DT	89,95
Story of Thor	DT	89,95
Night Warriors	DT	89,95
Night into Dreams	DT	99,95
Bust o Move II	DT	99,95
Fighting Vipers	JP	89,95
		119,95

NINTENDO 64

Grundgerät + Mario	JP	739,95
Grundgerät + Mario	US	call
Bei Erscheinen alle Spiele auf Lager, !PHDNE US!		

PHONE: (0234) 91 60 630 + 91 60 631

Verwand für N64, PSX, Saturn + Verpackung 10,- DM + NNN-Gebühr. Anfahrtskosten werden mit 20,- DM

Die Hard Trilogy

Bruce Willis durfte schon dreimal den falschen Kerl, zur falschen Zeit, am falschen Ort spielen. Grund genug für Probe, dem "langsamen Sterben" ein Game in Form eines Dreier-Bundles zu widmen

PLAYSTATION

Genre Mix / 1 Spieler

Zwei unterschiedliche Shoot 'em Ups sowie ein abgefahrenes Rennspiel warten auf Euch. Die jeweilige Thematik bezieht sich auf die drei Filme der "Stirb Langsam"-Trilogie. Der Grundplot ist hierbei schon naiv-trivial. Ihr schlüpft in die Rolle des New Yorker Cops John McClane und begebt Euch auf eine unbeabsichtigte Rettungsaktion, in dessen Verlauf der Munitionsverbrauch des Vietnamkrieges weit in den Schatten gestellt wird.

DIE HARD

Er ist zur falschen Zeit am falschen Platz aufgetaucht. Verdammt, eigentlich wolltet Ihr nur das Weihnachtsfest feiern. Nichtsahnend werdet Ihr vor das Nakatomi Plaza gefahren. Gleich darauf findet Ihr Euch schon in der riesigen Tiefgarage wieder und die ganze Aktion startet. Nur mit einer 9mm Baretta bewaffnet, steht Ihr dutzenden von feigen Schurken gegenüber, die es abzuservieren gilt. Die Spielfigur wird hierbei frei durch die dreidimensionalen Räume gesteuert. Das besondere hierbei ist, daß der Heroe in der Mitte des unteren Bildschirmmittels verharret. Dafür scrollen und drehen sich die Räume um Euch herum. Ihr

dürft nun die reichlich vertretenen Gangster mit Eurer Waffe niederschießen, müßt aber darauf achten, keine Geiseln zu gefährden. Dabei hilft Euch der kleine eingeblendete Radarschirm, der alle Bewegungen rings um Euch herum registriert. Auch solltet Ihr beim Ballern darauf achten, daß die parkenden Fahrzeuge gern 'mal in die Luft fliegen. Das räumt zwar einiges beiseite, kann aber auch etwas Eurer Lebensenergie verzehren. John führt neben seiner Dienstwumme noch einige Handgranaten mit sich, um gezielt Gangsteransammlungen ausschalten zu dürfen. Weitere Waffen liegen in Kisten verborgen an verschiedenen

Stellen herum und warten nur darauf, von Euch eingesackt und eingesetzt zu werden. Hierzu zählen Granaten, Shotgun und Maschinenpistole. In diesem Schema erobert Ihr Stockwerk um Stockwerk des Gebäudes und seid den Entwicklern dankbar, daß das Spiel eine jederzeit aufrufbare Save-Funktion besitzt.

DIE HARDER

Virtua Cop-Like befindet Ihr Euch am Airport. Aus der Ego-Perspektive laufen Euch nun die Verbrecher vor die Schußwaffe und Ihr versucht sie wegzupusten. Dies gestaltet sich mit dem Pad recht schwierig. Glücklicherweise derjenige PlayStation-Besitzer,



Guido: Fangen wir mit dem Positiven an: Die Hard Trilogy ist grafisch recht gut gelungen. Man hat das Gefühl, live dabei sein zu

dürfen. Auch der Soundtrack und die FX sind passend und unterstützen das, was auf dem Bildschirm abgeht stilgerecht. Problematisch wird es aber beim Gameplay: Fordert der erste Teil noch Geschick, Planung und Kombinationsgabe, geht es bei Teil Zwei nur noch um sinnloses Abballern. Teil Drei setzt dem Trio die Krone dadurch auf, daß in der Ego-Perspektive das Blut angefahrner Passanten an die Windschutzscheibe des Fahrzeuges klatscht und der Scheibenwischer dieses eben mal wegwischt. Anfangs machen die Games ja noch Spaß und man kann sich eines Splattergrinsens nicht erwehren, aber nach einiger Zeit stellt sich der Öde-Effekt ein, und den kann ich mir auch bei Revolution X holen. Ich warte schon jetzt auf die Kommentare der Konkurrenz, die entweder vor Blutgeilheit oder Moralstimmen triefen werden. Auf jeden Fall ist das Spiel Geschmacksache.



Die Harder. Erst einmal gilt es auf dem Airportvorplatz aufzuräumen. Aber Vorsicht, die Autos können explodieren und ziehen Energie ab



Die Hard. Nicht nur die Gangster müssen erledigt werden, sondern es gilt auch die Geiseln zu befreien. Zusätzlich solltet Ihr darauf achten, daß sie nicht ins Kreuzfeuer kommen



Die Harder. Wie auch schon in Virtua Cop bewegt sich die Umgebung vor Euch her. Eure einzige Aufgabe besteht darin, alle Gegner aus dem Weg zu räumen

zer, der eine PS-Maus sein eigen nennt. Diese wird von Teil Zwei nämlich erkannt und genutzt. Die ganzen Levels laufen nun automatisch vor Euch her, und Eure Mission besteht darin, Gangster umzulegen, Geiseln zu verschonen und verschiedene Power-Ups wie Schutzschild und Zusatzleben einzusacken. Von Zeit zu Zeit gibt es eine zusätzliche Waffe (zweite Baretta, Shotgun und Maschinenpistole), allerdings mit beschränktem Munitionsvorrat. Auch hier dürft Ihr jederzeit



Die Hard, Teil 3. In New York City nehmt Ihr zuerst ein Taxi und versucht Bomben zu finden. Dies dürft Ihr wahlweise in der Draufsicht...



...oder in der Außenansicht bewältigen



Ulf: Probe Software, schon immer bekannt für ihren rüden Geschmack, übertrifft sich diesmal selber: Die Hard Trilogy gleicht

einer einzigen Orgie der Gewalt; da fließt soviel Blut, wie in einem englischen Pub Bier während der Happy Hour. Selbst der High Score-Eintrag geriet zur morbiden Muppet Show, so daß das Game knapp am Prädikat "Menschenverachtend" vorbeischrämmt. Dabei war das gar nicht nötig, denn die beeindruckende Technik überzeugt auch so. Beim dritten Teil gelang es den Programmierern zum Beispiel durch unzählige Polygon-Objekte, ein komplettes, vir-

tuelles Stadt-Szenario zu entwerfen, welches für eine ungemein dichte Atmosphäre sorgt. Der hohe Detailreichtum und Grad an Interaktivität ging allerdings zu Lasten der Farbigkeit, was aber nicht sonderlich stört. Nimmt man alle drei Spiele in die Einzelkritik bieten die beiden letzten Teile nur kurzfristig Spaß, da hier gute Reaktionen und kein bißchen Hirn verlangt wird. Lediglich Die Hard bietet genügend spielerische Substanz, um auch längerfristig zu motivieren. Alles in allem sorgt die Masse an Action und die streckenweise gebotenen technischen Glanzleistungen für ein hohes Rating. Splatter-Fans müssen ohnehin zuschlagen, und zwar schnell bevor es die BPJS tut!

lose Ballern ein Ende und Ihr nehmt hinter dem Steuer eines New Yorker Taxis Platz. Eure Aufgabe besteht nun darin, Bomben, die auf vielfältige Weise in den Straßenschluchten deponiert sind, aufzufinden und auszuschalten. Wahlweise mit einer Vorder- oder Hinteransicht bzw. einer Cockpit-Perspektive rast Ihr durch die City, verlängert Euer Zeitlimit oder beschleunigt Euren Hobel mit Power-Ups und sucht die verdammt Zeitbomben. Eine Radarfunktion leistet Euch hierbei eine große Hilfe. Passanten, die gerade herumlaufen, wie auch andere Fahrzeuge des Straßenverkehrs rammt Ihr dabei gnadenlos aus dem Weg. Auch hier dürft Ihr jederzeit den Spielstand speichern bzw. Eure Leistung in der High-Scoreliste eintragen.

zwischen speichern bzw. Eure Leistungen einer High Score-Liste anvertrauen.

DIE HARD, jetzt erst recht!
Im dritten Teil nun hat das hirn-



Die drei Teile des Games



Die drei Spiele beziehen sich auf die drei bekannten Filme. Im Hochhaus, am Airport oder auf den Straßen New Yorks dürft Ihr die Sau rauslassen

Die Hard. Größere Ansammlungen von Gangstern lassen sich elegant mit einer Handgranate auflösen

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: PROBE ENTERTAINMENT
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: OKTOBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 40+
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: GAMES GARDEN 0911/7418185

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
83%				
78%				
78%				

Saturn
Beat *em Up/1-2 Spieler

Battle Monsters

Acclaim lizenzierte mit dieser Balgerei ein japanisches Saturn-Frühwerk des kleinen Softwarehauses Naxat Soft. Gebalgt wird wie so oft in bekannter Street Fighter II-Manier, wobei Euch nur wenige Aktionstasten zur Verfügung stehen (Schlag, Tritt, Sprung). Im Gegensatz zu Capcoms Welthit findet sich hier aber ein Rudel höchst obskurer Kreaturen zu-



sammen, wie beispielsweise das kampferprobte Mädel-Duo Chili & Pepper oder Franksteins Sohn Deathmask. Sämtliche Monster wurden dabei digitalisiert und zoomen wie bei Art of Fighting hin und her. Als letzte Besonderheit sei angemerkt, daß Ihr in manchen Stages auch auf den Barrikaden herumturnen könnt. Warum nach der langen Zeit dieses üble Machwerk doch noch erscheint ist unverständlich. Die Fighter sind vor lauter Grobpixeligkeit kaum noch zu erkennen und das Scrolling ruckelt derart stark, daß man zunächst einen Hardware-Schaden vermutet. (Ulf)

FUN
32%

Saturn
Strategie/1 Spieler

Space Hulk

Space Hulk geht in die dritte Runde: Nach 3DO und PlayStation ist nun auch eine Ausgabe für den Saturn erhältlich. In diesem Mix aus 3D-Shooter und Strategiespiel müßt Ihr mit einigen Elite-Terminatoren eine außerirdische Rasse beslegen. Dabei ballert Ihr in düsteren Gängen missions- und massenweise die Aliens ab



und sammelt benötigte Gegenstände ein. Daß das nach einer wüsten Ballerei riecht, ist unbestritten, jedoch kommt Ihr ohne gute Strategie und eine ausgereifte Taktik nicht weit - als Vorlage diente immerhin ein Brettspiel. Unterstützt wird das saubere Gameplay durch eine ausgereifte Grafik. Die gerenderten Monstren sind so schnell und sauber animiert, daß Ihr Probleme haben werdet, alle zu kaschen. Ein Vorteil der Saturn-Ausgabe gegenüber den anderen ist aber unübersehbar: Die Ladezeiten sind auf wenige Sekunden geschrumpft. (René)

FUN
76%

Madden '97

In den USA wird die Veröffentlichung von EAs American Football-Referenz eine hohe Bedeutung beigemessen, schließlich waren bereits die 16 Bit-Module Bestseller und bei jeder Superbowl-Übertragung präsent



SATURN

Sportspiel / 1-4 Spieler

Um EAs Simulation der populärsten US-Sportart hat sich mittlerweile in den Staaten ein regelrechter Kult gebildet. Selbst die NFL-Spieler schenken dem Game Beachtung, denn Trainerlegende John Madden gibt anhand der Spieler-Bewertungen und seinem Allstar-Team an, welche Form die einzelnen Profis aufweisen. Bei dem 32 Bit-Debüt stellen sich jedoch ganz andere Fragen; beispielsweise wie die Technik gelöst wurde. Hier ließ sich EA nicht lumpen: Nach einem packenden CG-Intro im JPEG-Format könnt Ihr Euch ohne größere Optionswühlerei (es gibt keine neuen Spielmodi) gleich ins virtuelle Stadium begeben, wobei Ihr alle Original-Stadien der NFL-Teams auswählen könnt. Diese wurden durch fein-texturierte Polygongrafiken in Szene gesetzt. Gleiches gilt auch für die Polygon-Sportler, die zudem allesamt eine Motion Capture-Animation genießen, was vor allem bei den Touchdown-Shuffles zum Tragen kommt. Beim Gameplay beließ man es beim bewährten Konzept, betrieb aber in allen Belangen systematisches Feintuning. Bei den über 400 Spielzügen könnt Ihr zum Beispiel neuerdings neben der Grundaufstellung auch sechs Variationen

dieser Formationen anwählen, um so noch individueller agieren zu können. Vor allem dem Regelwerk wurde viel mehr Beachtung geschenkt: Nach einem Offensiv-Foul beim Extra Point habt Ihr zum Beispiel regelgetreu die Möglichkeit, den Kick noch einmal wiederholen zu lassen oder gleich weiterzuspielen, falls die Zeit knapp ist. Die CPU-Teams agieren des weiteren noch intelligenter; führt der Computer-Gegner beispielsweise kurz vor Spielen, läßt er sich bei den Aktionen wesentlich mehr Zeit.



Kicks werden wie gewohnt anhand eines Powerbalkens geregelt



Nach Aufruf eines Pass-Spiels werden die bis zu sechs Receiver mit der jeweiligen Taste markiert

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: 27. SEPTEMBER '96
UMSETZUNGEN GEPLANT: SAT (11. OKTOBER)
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: ALLE NFL-TEAMS + ALL-STAR
BESONDERHEITEN: MULTITAP, MEMORY CARD, Q-SOUND
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
81%				
77%				
90%				

Auch bei Schnee und Kälte agiert das Madden All-Star-Team mit der Präzision eines Schweizer Uhrwerks

Williams

Arcade's Greatest Hits

Oldies ohne Ende: Auch Williams beglückt uns jetzt mit seinen Arcade-Klassikern

PLAYSTATION

Genre-Mix / 1-2 Spieler

Nach Namco und Irem verabreicht uns jetzt auch Williams eine Nostalgie-Pakung mit Klassikern aus den Achtzigern. Mit von der Partie ist das legendäre Defender/Defender 2, in dem zum ersten Mal die so beliebten Smart-Bombs zum Einsatz kamen, die den kompletten Bildschirm von Gegnern leerfegen. Ebenfalls zu den Top-Spielen zählt Joust: Ihr steuert einen fliegenden Strauß und müßt Eurem Kontrahenten auf's ritterliche Haupt springen. Der besiegte Strauß hinterläßt vor seinem Ableben noch ein Ei, das Ihr aufsammeln müßt. Außerdem mit dabei: Sinistar, eines der ersten Baller-

spiele mit Sprachausgabe; Robotron 2084, das ein entfernter Vorläufer von Smash TV sein könnte; und Bubbles, bei dem Ihr eine Seifenblase in einem Waschbecken dirigiert, um Kakerlaken und Co den Garaus zu machen.



Christoph: Die eigentlichen Gründe sich Williams Arcade's Greatest Hits zu kaufen, sind die beiden (drei) Spiele Defender/Defender 2 und Joust - und die Informationen und Interviews, die das Herz des Nostalgikers erfreuen. Dank äußerst simplem, einleuchtendem Spielprinzip können einen diese Klassiker auch heute noch für Stunden an den Bildschirm fesseln. Joust entfaltet seinen vollen

Reiz vor allem im Zwei-Spieler-Modus. Die restlichen drei Spiele sind eher Füllwerk - was wenig verwunderlich ist, da Williams insgesamt gesehen nur recht bescheidene Mengen an Arcade-Spielen produziert hat und somit nach Defender und Joust nur noch Mittelmaß übrig geblieben ist. Positiv ist, daß alle Spiele komplett emuliert und nicht etwa neu programmiert wurden, und so sämtliche Tricks aus der Spielhalle immer noch funktionieren. Aber: Bedenkt, daß die Videospiele damals meist einen ziemlich hohen Schwierigkeitsgrad hatten.



Bei Joust müßt Ihr Euren Gegner aus erhöhter Position treffen

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: WILLIAMS
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UMSETZUNGEN: GEPLANT! K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 6 SPIELE
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 79,-DM
MUSTER VON: EIGENIMPORT



Ladenlokal
45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

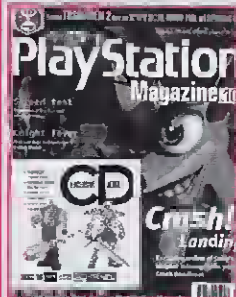
Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	Gunship dt.	99,90
Pad	59,90	Track & Field dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Primal Rage dt.	79,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Memorycard Plus	89,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off dt.	99,90
RGB-Kabel	39,90	Shell Shock dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	149,90	Worms dt.	99,90
Allen Trilogie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Space Hulk dt.	89,90
NBA Live 96 dt.	99,90	Namco Museum 1 dt.	99,90
Time Commando dt.	89,90	Myst dt.	99,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Return Fire dt.	99,90	Toshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90	Tekken 2 dt. (ab 20.9)	109,90
Magic Carpet dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampras Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Raging Skies dt.	99,90
Street Fighter Alpha	89,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Darkstalkers dt.	99,90
Olympic Games dt.	89,90	Pro Pinball dt.	89,90
Broken Sword dt.	99,90	Olympic Soccer dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Beyond T. Beyond us.	119,90
Discworld komp. dt.	89,90	Die Hard dt.	89,90
Lone Soldier e.PAL	79,90		
Po'ed dt.	99,90		
A-Train dt.	99,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		
NHL Powerplay us.	119,90		
T. Highway Battle us.	119,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD (PAL)**
Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von **24.90 DM**
zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 10:
Toshinden 2, Supersonic Racers und Gunship
Ab 10.9 Ausgabe 11 bel uns erhältlich !!!
Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:
Tekken 2, Pinball, Fade to Black u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
<http://members.dpl.com/gomestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Versandkosten 10,90 DM

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video
Sofort lieferbar, monatlich neu
Video Nr.3 ab 2.September out dem Video zusehen:
Crash Bandicoot, Tobal No.1, Die Hard Trilogie, Formel 1, King of Fighters 95, VWX Racers, Time Commando, u.v.m.
60 MIN *** VHS
SOFORT BESTELLEN
NUR 19,90 DM

Saturn Magazine
Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine
inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von **24.90 DM**
zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 jp. 899,-
+ Mario + RGB + Spannungsw.
Nintendo 64 dt. / us. Oktober

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jop.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Gun Griffon dt.	89,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Trilogie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
NFL Quarterback	99,90
R. Dragoon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay us.	109,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor dt.	vorb.
Exhumed us.	vorb.

0201 / 777235

Casper

Trotz einer Spuk-Villa und jeder Menge waschechter Gespenster bleibt in diesem Adventure noch genug Raum für Humor und Charme

PLAYSTATION

Adventure / 1 Spieler

Nachdem man in Hollywood nach diversen Tierchen (Flipper, Lassie, ...) nun auch ein Gespenst als potentiellen Kinderfreund entdeckt hat, bleibt natürlich auch eine Videospiel-Umsetzung nicht aus. Bei Casper entschied man sich, den Stoff in ein Adventure zu verwandeln, welches nach einer Saturn-Version auch für die PS zu haben ist. Der Spieler, wie sollte es anders sein, nimmt die Rolle des kleinen Geistes Casper ein, der die Freundschaft des Menschenkindes Kat sucht. Des weiteren versucht der Geister-



In einigen Räumen warten auch die fiesen Onkel auf Casper und wollen ihm den Garau machen

Junior verzweifelt, wieder ein Mensch zu werden, was ihm die geheimnisvolle Lazarus-Maschine auch ermöglichen könnte. Doch die drei Onkel Caspers Stinkie, Fatso und Stretch versuchen ständig, ihm die Tour zu vermässeln. Genauso beginnt dann auch das Spielgeschehen, denn anfangs muß Casper Geschenke für Kat und ihren Vater organisieren. Aus einer Pseudo-Vogelperspektive steuert ihr nun den Geister-Fratz durch das Anwesen und löst kleine Rätsel. Beispielsweise sind Schalter umzulegen, um Türen zu öffnen oder Puzzleteile zusammenzusetzen, um eine neue Fähigkeit zu erlangen. Diese bestehen z.B. darin, Casper in Rauch aufgehen zu



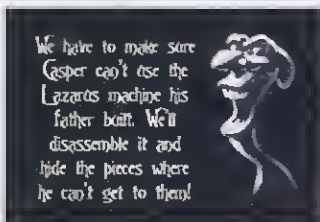
Hat man zwei passende Geschenke für die beiden, darf man in das Zimmer mit Kat und ihrem Vater

lassen, damit er durch Luftschächte wandern kann, oder in der Verwandlung in einen Hüpfball, der wiederum das Passieren von kleinen Fenstern ermöglicht. Weiterhin kann Casper bestimmte Gegenstände einsammeln, die im Inventar beäugt werden können und an anderer Stelle zur Anwendung kommen, wie z.B. verschiedene Schlüssel oder Gewichte für Bodenschalter. Da das gesamte Haus inklusive Umgebung Labyrinth-artig konzipiert ist, sind schon einige Erkundungsflüge (Casper schwebt natürlich) erforderlich, um sich nicht vollends zu verfransen. Eine Save-Option verhindert dabei zum Glück des Spielers, bei einem Fehler von Neuem beginnen zu müssen.



Björn: Interplay hat bei dieser Filmumsetzung wirklich ganze Arbeit geleistet. So präsentiert sich Casper mit schön gezeich-

ter Grafik, die nur an manchen Stellen vielleicht etwas mehr Farbe vertragen hätte. Auch die Animation des kleinen Geistes ist nett anzusehen und läßt Casper seinem Leinwandvorbild recht nahe kommen. Sehr beeindruckend ist auch der Soundtrack, der wohl original aus dem Film übernommen wurde und in glasklarer Qualität aus den Lautsprechern dringt. Auch Sprachausgaben sorgen dafür, daß die Atmosphäre des Kinofilms angenehm dicht bleibt. Das Gameplay selbst ist anfangs durchaus unterhaltsam, auf Dauer gesehen beschränkt sich das Spiel jedoch auf ein einfaches Suchen- und Anwenden-Schema, was Casper passenderweise für die jüngere Generation attraktiv macht. Hardcore-Adventure-Fans, die anspruchsvolle Rätsel erwarten, sollten von Casper also nicht zuviel erwarten.



Solche Portraits erscheinen immer dann, wenn Casper ein (selbständig ablaufendes) Gespräch führt



Alle Gegenstände können von Casper untersucht werden, wie z.B. diese alte Couch, die einen verdächtigen Riß hat

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: INTERPLAY
DATEITRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN/3DO
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: ENTFÄLLT
BESCHÜDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VDM: ACCLAIM

schlecht	mäßig	gut	sehr gut	super
75%				
78%				
76%				

Iron Man

X-O Manowar in Heavy Metal

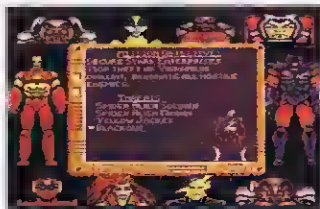
Acclaim verabschiedet sich vom Game Boy mit einem gerenderten Action Game, daß sogar Motion Capture-Animationen bietet

GAME BOY

Jump 'n Shoot / 1 Spieler

Erstmals in der Geschichte der Superhelden kämpfen Iron Man und X-O Manowar Seite an Seite, um allerlei kosmischen Widersachern in die Suppe zu spucken - Wow! Bevor die Action losgeht, dürft ihr markieren, welche der beiden Heroen ihr über den Mini-Screen dirigieren wollt. In der Stage angekommen, wieselt ihr durch die futuristischen Szena-

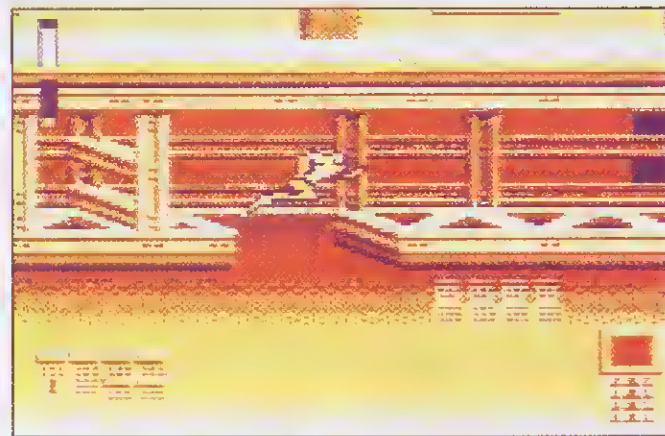
hüpft kraftvoll über diverse Barrikaden. Im Zusammenspiel mit dem Richtungskreuz könnt ihr Euch sogar kurzzeitig in die Lüfte begeben bis Euch die Energie ausgeht (die sich dann wieder regenerieren muß), ein paar Karate-Einlagen vollführen oder den Gegner packen und als Wurfgeschosß mißbrauchen. In einigen Stages gibt es einen Genre-Wechsel: Wie in einem waschechten, seitlich scrollenden Shooter müßt ihr aus dem Flug heraus zahlreiche Feindformationen vom Himmel holen.



Nett, aber unnötig: Vor der Mission wird jedes Spielelement On-Screen erklärt



rien, die allesamt in einer Pseudo-3D-Grafik dargestellt werden. Oberstes Ziel ist es dabei, den rettenden Ausgang zu entdecken, beziehungsweise, am Ende eines Levels einen Oberschurken plattzumachen. Zur Verteidigung steht Euch ein reichhaltiges Repertoire an Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Mittels der beiden Tasten behallert ihr die Feinde per schwenkbarem Laserstrahl, ruft Fahrstühle herbei oder



Per Jet-Pack könnt ihr Euch sogar kurzzeitig in die Lüfte begeben



Überwachungskameras sollten zerstört werden, da sie manchmal praktische Goodies verbergen



Ulf: Realtime liefert hier zwar keine Meisterleistung, aber unter dem Strich ein solides Actionwerk ab. Von der angekündigten

Render-Grafik ist bis auf eine Pseudo-3D-Grafik zwar nicht viel zu sehen, dafür agiert aber das Superhelden-Duo durch Motion Capture-Bewegungsabläufe recht geschmeidig. Das vielleicht größte Manko von Iron Man stellt anfangs die etwas überladene wirkende Steuerung dar, durch die man vereinzelt Aktionen oftmals verwechselt. Mit etwas Übung kommt man aber mit diesem Makel zurecht und kann sich zunehmend auf die Suche nach dem Ausgang konzentrieren, was in vielen Levels gar nicht so einfach ist. Doch glücklicherweise tauchen die Gegner nicht immer wieder an derselben Stelle auf, so daß man sich besser orientieren kann. Mal abgesehen von einigen wirklich unfairen Stellen wird man - vor- ausgesetzt man bringt etwas Geduld mit - recht anständig unterhalten.

Der erste Boss ist nur dann verwundbar, wenn er stillsteht und Euch mit seiner Energiekugel beschießt

TEST GAME BOY

NERSTELLER: ACCLAIM/REALTIME
DATENTRÄGER: 2 BIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UNSETZUNGEN GEPLANT: GAME GEAR
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 10+
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
62%				GRAFIK
59%				SOUND/FX
63%				FUN

COMPUTERKUDAK

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

WEGEN DER GROßEN NACHFRAGE BITTEN WIR UM RECHTZEITIGE UNVERBINCHELICH VORBESTELLUNGEN / RESERVIERUNGEN

SEGA SATURN

SEGA SATURN kpl. u. Sega Rally	DM 469,00
Das Tips&Tricks Buch -NEU-	dt. DM 16,90
Athlete Kings	dt. DM 79,95
Battle Monsters	dt. DM 84,95
Blazing Dragons	dt. DM 89,95
Bust A Move 2: The Arcade	dt. DM 69,00
Dark Savior	kpl. dt. DM 79,95
Destruction Derby	dt. DM 79,00
Discworld	dt. DM 79,00
Earthworm Jim 2	dt. DM 87,95
Exhumed	dt. DM 87,95
Fighting Vipers	dt. DM 89,00
Mr. Bones	dt. DM 94,00
Nights + 3D-Analog-Pad	dt. DM 138,00
Night Warriors	kpl. dt. DM 99,95
NHL Powerplay Hockey	dt. DM 89,00
Skeleton Warriors	dt. DM 87,00
SDNIC Extreme	dt. DM 86,95
Soviet Strike	kpl. dt. DM 1,-
Space Hulk	dt. DM 89,95
Spot 3	dt. DM 88,00
Tamb Raider	dt. DM 89,00
Tunnel R-1	dt. DM 89,00
Virtua Cop 2	dt. DM 89,95
Virtua Fighter Kids	dt. DM 64,00

SEGA MEGA DRIVE

Atari Classics	dt. DM 49,00
Bugs Bunny	dt. DM 79,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	dt. DM 79,00
Worms	dt. DM 89,00

SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM 179,00
Lufia	dt. DM 1,-
Pinocchio	dt. DM 119,95
Terranigma+Sp.berater	kpl. dt. DM 109,00
Toy Story	dt. DM 119,95

SONY PLAYSTATION

Playstation+Resident Evil Demo	dt. DM 379,00
A-Train	kpl. dt. DM 98,00
Andretti Racing	kpl. dt. DM 88,00
Baphomet's Fluch	dt. DM 89,00
Bust A Move 2	dt. DM 69,00
Chronicles of the Sword	dt. DM 89,00
Darkstalkers	dt. DM 89,00
Die Hard Trilogy	dt. DM 88,00
Ecstasia	dt. DM 94,00
Fade to Black	dt. DM 89,95
FIA Formel 1	kpl. dt. DM 99,00
MYST	dt. DM 89,00
Pete Sampras Tennis	dt. DM 98,00
Powerplay Hockey	dt. DM 84,95
Resident Evil	kpl. dt. DM 89,00
Sim City 2000	kpl. dt. DM 97,95
Skeleton Warriors	kpl. dt. DM 84,00
Syndicate Wars	kpl. dt. DM 84,00
Tekken 2	dt. DM 98,00
Time Commando	dt. DM 89,00
Transport Tycoon	dt. DM 98,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln > DM 150,- liefern wir ohne Versandkosten
Verbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager
Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsvorteile! Fragen Sie deshalb nach!

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

Andretti Racing

Kann es EAs neueste Bolidenflitzerei, die Euch in die Indy-Car- und Stock-Car-Serie entführt, mit dem neuen Referenztitel Formel 1 von Psygnosis aufnehmen?

PLAYSTATION

Rennspiel / 1-4 Spieler

Hallo und willkommen zu einem neuen und heißen Rennen in der Indy-Car-Serie... so in etwa begrüßen Euch die beiden Moderatoren von EA-Sports, wenn es wieder zu dröhnenden Motoren und quietschenden Reifen in den Motordrome geht. Um an diesem Spektakel teilnehmen zu können, müßt Ihr Euch entweder für einen Formel-1-artigen Flitzer aus der Indy-Serie entscheiden oder Euch an das Steuer eines rundumverkleideten Stock-Car-Boliden setzen. Für die High-Speed-Orgie stehen 16 Originalkurse zur Verfügung, die sich teilweise extrem voneinander unterscheiden. So gibt es z.B. die Berg- und Tal-

16 unterschiedliche Strecken mit zwei Wagentypen: das ergibt doppelten Fahrspaß

fahrt in Binghampton, den einfachen Rundkurs von Bridgeport oder die anspruchsvolle Kurvenstrecke von King's Beach. Jede der einzelnen Strecken läßt sich separat als Einzelrennen fahren, ob alleine gegen 15 computergesteuerte Kontrahenten oder zu zweit im Split-Screen-Modus (oder auch zu viert, wenn zwei PlayStations miteinander ver-



Dieser nette Reporter erzählt Euch vor dem Rennen allerlei Wissenswertes und dazu gehört auch ...



... ein Überblick über die aktuelle Strecke, wobei Ihr auch über die Tücken aufgeklärt werdet

bunden werden). Wer an einer Rennfahrerkarriere à la Mario Andretti (mehrmaliger Gewinner der Indy- und Stock-Car-Serie) basteln will, muß sich nur bei einem Rennstall einschreiben und befindet sich dann schnell mitten im Schumi-Alltag. So, nun aber genug Theorie und ab geht's auf die Piste. Dort angekommen, müßt Ihr erst

einmal allein über den Asphalt brettern, um die Qualifikation für das bevorstehende Rennen zu bestreiten. Dabei heißt es schon jetzt ziemlich elegant die Kurven und Schikanen zu meistern, um sich auf einem der vorderen Startplätze wiederzufinden. Vor dem Rennen könnt Ihr noch an Eurem Rennbolide herumbasteln. So lassen sich



Per Tastendruck (LI) kann man in der oberen rechten Ecke zwischen Rückspiegel, Streckenkarte und weiteren Außenansichten wählen



Wichtig -wie beim echten Rennen- der Boxenstopp: riskiert man nur einen oder macht sicherheitshalber lieber zwei!



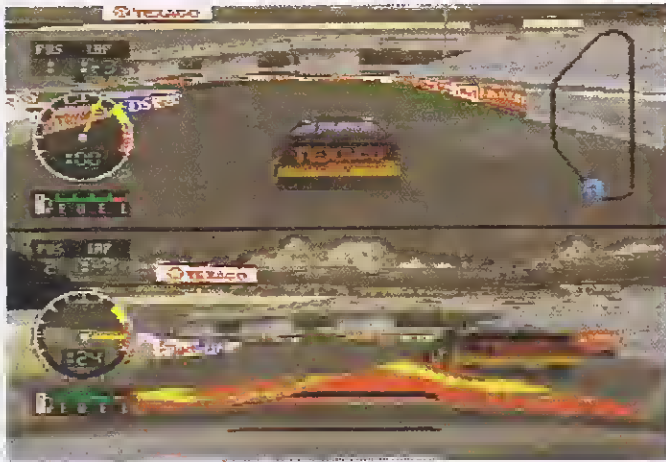
Wer mit zu hoher Geschwindigkeit frontal gegen die Absperrung knallt, macht einen unfreiwilligen Salto



Georg: Sorry EA, aber aus der (vielleicht) erhofften Referenz wird leider nichts und auch der Gold Game Titel wurde knapp ver-

paßt. Hauptgrund: im Gegensatz zur Konkurrenz wird hier bei weitem nicht der Realitätslevel erreicht, wie es bei Formel 1 der Fall ist. Außerdem hat die Flitzerei einige Schwierigkeiten mit dem Sound. Während des Rennens läuft zwar eine fetzige Musik im Hintergrund, die zum Bretteln einlädt, aber es können einem die monotonen Motorengeräusche (vor allem bei den Stock-Car-Boliden) ziemlich auf die Nerven gehen. Desweiteren verhält sich der Kommentator fast wie ein stummer Fisch und meldet sich nur sehr verhalten zu Wort. Dies soll jetzt aber nicht den Eindruck erwecken, daß Andretti Racing maßlos schlecht ist, denn hier präsentiert sich trotz aller Kritikpunkte ein recht flottes Bolidenrennen. Mit der großen Bandbreite an unterschiedlichen Strecken und Zusatz-Features, wie Mehrspieleroption und den FMV-Sequenzen in der Racing-School (Sir Andretti und Co. geben Tips und Tricks zum Fahreralltag) wird eine hohe Langzeitmotivation und Abwechslung erreicht. Formel 1 bleibt zwar die erste Wahl, aber Andretti-Racing bietet für Fans des Genres sicherlich eine Alternative und eine weitere Herausforderung.

größere Spoiler installieren oder der Wagen kann noch tiefer gelegt werden. Jedoch bewirkt z.B. ein größerer Spoiler eine bessere Bodenhaftung, was ja gut ist, zieht aber eine Verringerung der Endgeschwindigkeit nach sich. Den Start erlebt Ihr aus langsamer Fahrt heraus, und die Kontrolle über den Wagen erlangt Ihr erst, wenn der erste Wagen die



Im Split-Screen-Rennen gegen einen Kumpel kommt mächtig Laune auf, jedoch muß man sich an die geringere Übersicht erst gewöhnen



Ulf: EA hat sich einen denkbar schlechten Veröffentlichungstermin für ihren Racer ausgesucht, denn im Windschatten von Psynosis übermächtiger Formel 1-Simulation, dürfte es der Silberling schwer haben, in Europa reißenden Absatz zu finden, und daß, obwohl das Andrei-Trio durchaus einige Pluspunkte sammeln kann. So ist die Zwei-Spieler-Option via Split Screen eine ungemein spaßige Angelegenheit. Außerdem sorgen die schwerfälligen Stockcars mit ihrem eigenwilligen Fahrverhalten

für noch mehr Abwechslung. Ein klarer Schwachpunkt stellt aber die Steuerung dar: Vor allem mit dem Joypad lassen sich die Boliden nicht sehr präzise steuern und das Bremsverhalten der Formel 1-Schlitten ist zudem viel zu zaghaft. Zur Technik: Die Grafik ist zweischneidig: Zwar werden hier die spektakuläreren Polygon-Objekte präsentiert, dafür mangelt es der Optik aber eindeutig an Farbigkeit. Im Gegensatz zu Georg finde ich allerdings die flotte Musikkunterhaltung und die Motorengeräusche nicht so nervend. Unter dem Strich bleibt somit eine gelungene und einsteigerfreundlichere Alternative zu Formel 1 übrig.

Startlinie überquert hat. Sofort gilt es Plätze gut zu machen, man sollte aber aufpassen, daß nicht jetzt schon Spoiler oder Verkleidungsteile verloren gehen, da die Kollisionsgefahr

Die schnelle Asphalthatz ist zu zweit auch ohne Link-Kabel möglich

mit der Konkurrenz extrem hoch ist. Auch während des Rennens heißt es auf die Verfolger zu achten, da diese das krasse Gegenteil von Waisenkneben sind. So kann es schon mal passieren, daß Ihr bei Tempo 200 geschnitten werdet und in Richtung Streckenbegrenzung gedrängt werdet. Darum erreichen etliche Piloten bei einigen Strecken (vor allem die mit vielen Kurven und Schikanen) das Ziel erst gar nicht, denn der Hauptgrund lautet:

Nicht nur Kurvenorgien, Schikanenstrecken und High Speed-Abschnitte, sondern auch etliche Tunnel erwarten Euch bei Andrei-Racing

kaputte Radaufhängung (Schumi läßt grüßen!). Die High-Speed-Flitzerei läuft rasant vor Euren Augen ab, und der Bolide läßt sich mit den drei möglichen Perspektiven, die Pilotensicht wird durch zwei externe Blickwinkel komplettiert, gut steuern. Außerdem wurden die Rennwagen mit Texturen überzogen und schillern in verschiedenen Farben. Darüber hinaus erhöht die Ausstattung mit Originalwerbung noch das reale Aussehen.



Crash-Time



Der Bolide kommt von hinten angebreitert und versucht innen zu überholen (oben). Jedoch touchiert er das Heck seines Konkurrenten und verliert kurzzeitig die Kontrolle (mitte). Dies führt zu einem Crash mit der Betonbegrenzung und so verliert er Teile seines Frontspollers (unten)

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 16 STRECKEN
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS

schlecht mittel gut sehr gut

77% GRAFIK

68% SOUND/FX

84% FUN

Saturn
Sportspiel / 1-4 Spieler

Virtual Golf

Mit Virtual Golf wirft nun auch Core Design ein Exemplar der mittlerweile zahlreichen Golfspiele für den Saturn auf den Markt. Wie bei den Konkurrenzprodukten kann man auch bei Virtual Golf aus einer Vielzahl von Modi auswählen (Training, Skin, Derby Scramble, Ausschlagungsspiel); Feinheiten wie Kameraperspektive, Mulligan ein/aus, 12-Schläge-



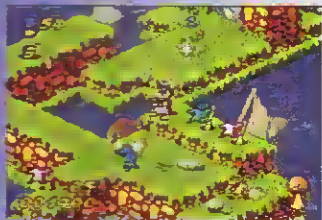
Regel liegen ebenfalls in Eurer Hand. Auch der kreisförmige Abschlagbalken dürfte mittlerweile dem letzten Konsolengolfer bekannt sein. Die Grafik und das Spielgefühl sind solide, es mangelt allerdings etwas an Feinheiten wie verschiedenen Spielfiguren oder einem ordentlichen Raster auf dem Putting Green. Das eigentlich Interessante an Virtual Golf ist die Anzahl der Kurse; Es gibt vier Golfplätze à 18 Löcher, und jede einzelne Bahn kann im Mirror-Mode gespiegelt werden – summa summarum also 144 Löcher. (Christoph)

FUN
78%

PlayStation
Jump 'n Run / 1 Spieler

Whizz

Konami stellt Euch in diesem Jump 'n Run vor die Aufgabe, einen putzigen Hasen mit Jacket und Hütchen durch isometrisch dargestellte Ebenen zu führen. Dieser Geselle, Whizz geheißen, kann gassen natürlich hüpfen und sich wirbelwindartig drehen. Von einem Zeitlimit unter Druck gesetzt, müssen Gegner be-



siegt werden (mit besagter Wirbel-Attacke) und Bonussymbole eingesammelt werden. Wichtiger Bestandteil des Gameplays ist es außerdem, bestimmte Mauer-Steine zu finden, mit denen man dann Wände einreißen kann, die zuvor den Weg versperrten. Gelegentlich sind auch Schalter umzulegen, die z.B. Brücken aktivieren. So erlangt das Game in späteren Levels immer mehr Tüftelcharakter, der zunehmend Gehirnschmalz fordert. Dank der äußerst einfachen Handhabung und der bunten Bonbongrafik ist Whizz wohl gerade jüngeren Zockern zu empfehlen. (Björn)

FUN
61%

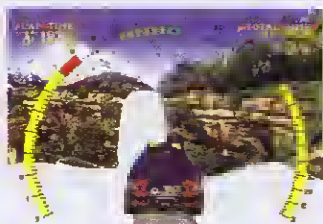
Penny Racer

...heißt die europäische Version von Takaras Knuddel-Racer Choro Q und bietet gegenüber der Japano-Version einige Veränderungen

PLAYSTATION

Rennspiel / 1-2 Spieler

Penny Racer gehört zu den eher skurrilen Rennspielen, was vor allem an den auf knuddelig getrimmten Vehikeln liegt. Sechs Baby-Karossern, unter anderem auch ein süßer Mini-Ferrari, stehen dabei anfangs zur Auswahl, die sich bezüglich ihrer Fahreigenschaften stark unterscheiden. Bevor es jedoch auf die Rennstrecke geht, habt Ihr die Wahl zwischen dem Free Run, wo Ihr einige Strecken in aller Ruhe



Woodedland bietet einen Riesensprung durch einen Wasserfall. Versucht rechts neben dem Fels abzuspringen und Ihr gelangt zu einer Abkürzung

wird. Neue Räder bzw. eine verbesserte Gangschaltung kostet natürlich Geld, das Ihr nur durch gute Plazierungen erhaltet. Anfangs stehen Euch nur drei Rundkurse zur Wahl, wo Ihr die nötige Knete einfahren könnt; gelingt es Euch jedoch, auf allen Strecken zumindest den dritten Platz zu erreichen, kommen neue Pisten hinzu. Zum krönenden Abschluß dürft Ihr dann noch eine komplette WM absolvieren. Wenn Ihr einen gleichgesinnten Freund parat habt, sind auch Duell im Split-Screen möglich.



Dieser Rundkurs stellt einen riesigen Tunnel dar, mit einer besonders tiefen Haarnadelkurve



Die schmale Highlands-Strecke mit einigen Schlangenkurven erinnert frappierend an Sega Rally



Uff: Im Prinzip ist Penny Racer nichts halbes und nicht ganzes: Für ein Mario Kart-Pendant fehlen dem Racer ver-rückte Rund-

kurse und die beliebten Power Ups und für eine anspruchsvolle Simulation logischerweise normale Karren und ein realistisches Fahrgefühl. Letzteres ist nämlich derart träge, daß ich im ersten Augenblick dachte, das Joypad sei nicht richtig angeschlossen. Doch im Laufe der Zeit gewöhnt man sich daran und es offenbaren sich die positiven Features. So motiviert es anfangs, gute Plazierungen zu erzielen, um neue Strecken zu erhalten und die verdienten Moneten in die Karre zu stecken. Zudem überzeugt die Optik durch feine Texturen und einen kaum bemerkbaren Grafikaufbau. Lediglich gelegentliche Blitzer und die Kirmesmusik im Hintergrund geben Anlaß zu Kritik. Für einen Spitzenplatz reicht es aber nicht, denn hat man erst einmal seinen Traumwagen fertig montiert, sinkt die Motivation rapide ab.

Speziell für zwei Spieler-Gefechte gibt es zusätzlich die sandige Big Dome-Piste

TEST SATURN

HERSTELLER: TAKARA
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: OKTOBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 8 STRECKEN +
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: SONY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
77% GRAFIK				
61% SOUND/FX				
70% FUN				

Fighting Illusion



Fernöstlicher Kampfsport-Mix: Mit allen Vieren den Gegner traktieren

PLAYSTATION

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Bei Fighting Illusion erwartet Euch ein eigenartiger fernöstlicher Kampfstil namens K-1, bunt zusammengewürfelt aus Techniken von Karate, Kung Fu, Kenpo, Kickboxing und Kakutogi. Dieser kann im

Kampf Mann gegen Mann, Mann gegen CPU, im Tournament oder als Teambattle praktiziert werden. Entscheidet Euch für Euren Lieblingskämpfer (8 verschiedene stehen zur Auswahl), legt die Rahmenbedingungen fest (Rundenanzahl, Schwierigkeitsgrad, Sieg nach Punkten oder K.o.) und auf geht's in den Ring. Im Prinzip



Harte Faustschläge und flinke Tritte sind das Markenzeichen der fernöstlichen Kampfsportart



Christoph:

Fighting Illusion hat einiges Positives zu bieten: Die Grafik ist nicht schlecht, das Angebot an Spielvarianten

gegen Computer und Mensch ist reichhaltig, und auch die niedrige Anzahl an verschiedenen Schlägen ist nicht prinzipiell ein Nachteil. Beim Feintuning schlich sich dann allerdings der Schlendrian ein: Schwer ausführbare Schläge zeigen oft weniger Wirkung als sim-

ples Ein-Tasten-Gehämmere, und gezielte Combo-Moves sind kaum anzubringen. So braucht Ihr zum Beispiel mit Andy Hug nur ununterbrochen die Dreieck-Taste zu drücken, um einen Gegner nach dem anderen in den Staub zu schicken - einschließlich dem finalen Master Ishii. Zu zweit macht Fighting Illusions da schon etwas mehr Spaß, aber angesichts der hochkarätigen Prügelspiele, die der Markt derzeit zu bieten hat, dürfte diese Datenscheibe kein Umsatzrenner werden.

müßt Ihr mit nur einem Tritt, einem Schlag und einem Special (zehrt am Special-Power-Balken) auskommen; durch simple Knopf-Kombinationen (zum Beispiel Steuerkreuz rechts, Kreis) wird das Bewegungsrepertoire der Fighter aber noch aufgestockt. Gekämpft wird nach dem bewährten Best of Three-Prinzip. Wer allerdings durch besonders effektive Schläge den Kontrahenten drei Mal auf die Matte legt (Down), kann den Kampf vorzeitig für sich entscheiden.

TEST PLAYSTATION

NERSTELLER: XING
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: IMPORT
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 9 KÄMPFER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VOM: GAMES GARDEN 0911/7418185



Next Generation Konsolen

Ohne Spiel	399,90 DM	Ohne Spiel	449,90 DM
IMPORT SPIELE AUF LAGER		JETZT MIT EINGEBAUTE MEMORY KARTE!	
NEO GEO	399,90 DM	Mit 1 Spiel	299,90 DM
THE ULTIMATE FIGHTING KOSOLE		NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT	

WIR LIEFERN ALLE NEUEN KONSOLEN FREI-HAUS!

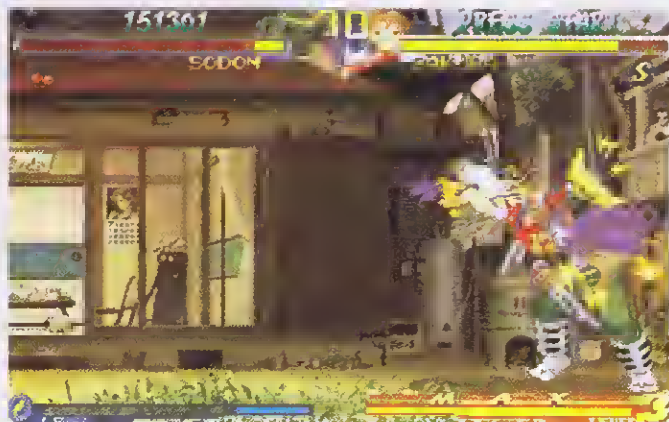
METROPOLIE

VIDEO UND COMPUTERGAMES

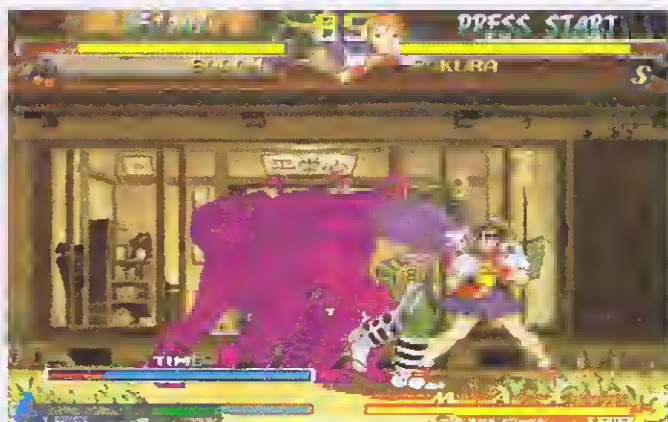
Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Metropole Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE		NEUE SPIELE	
ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF
SUPER NINTENDO		SUPER NINTENDO	
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00 119,90	OLYMPIC GAMES	40,00 69,90
BOMBERMAN	20,00 44,90	DONALD IN MAUI M.	30,00 59,90
MARIO ALLSTARS	20,00 44,90	PGA TOUR '96	20,00 44,90
LOST VIKINGS	20,00 44,90	CHRONOTRIGGER	30,00 59,90
SECRET OF EVERMORE	20,00 44,90	BOMBERMAN 4 (IP)	20,00 44,90
GOOF TROOP	20,00 44,90	FINAL FIGHT 3	30,00 59,90
BATMAN FOR EVER	40,00 69,90	FRONT MISSION 2 (IP)	20,00 44,90
FIFA 96	20,00 44,90	ZELDA	30,00 59,90
STUNT RACE FX	20,00 44,90	THE PARK	10,00 19,90
INTL S STAR SOCCER	40,00 69,90	WING COMM 3	30,00 44,90
STREET RACER	20,00 44,90	PGA TOUR '96	40,00 69,90
NBA IAM	20,00 44,90	FOES OF ALL	30,00 59,90
EARTHWORM JIM	20,00 44,90	RETURN FIRE	20,00 44,90
PITFALL	20,00 44,90	SHERLOCK HOLMES	20,00 44,90
WWF RAW	20,00 44,90	ALONE IN THE D.2	20,00 44,90
MEGA DRIVE		MEGA DRIVE	
MEGA DRIVE 2 + 1 PAD	60,00 99,90	WORMS	75,00 129,90
NFL QBACK CLUB	10,00 29,90	DONALD IN MAUI M	30,00 49,90
PITFALL	10,00 29,90	PAC ATTACK	5,00 14,90
BATTLE FRENZY	10,00 29,90	MADDEN '96	15,00 29,90
INFLA 33	5,00 14,90	TOY STORY	75,00 129,90
LEMMINGS 2	10,00 29,90		
ALADDIN	20,00 44,90		
SAMURAI SHOWDOWN	30,00 59,90		
ETERNAL CHAMPIONS	10,00 29,90		
SONY PLAYSTATION		SONY PLAYSTATION	
FADE TO BLACK	40,00 69,90	A TRAIN	119,90 89,90
ZEIT GEIST	15,00 29,90	BEYOND THE BEYOND	139,90 99,90
TOHSHINDEN	20,00 44,90	JUST A MOVE 2	119,90 79,90
DEFCON 3	20,00 44,90	FI	129,90 99,90
LEMMINGS 3D	20,00 44,90	NAMCO MUSEUM NR.1	139,90 99,90
DISCWORLD	30,00 59,90	PETE SAMPRAS TENNIS	169,90 99,90
ASILE WARRIOR	30,00 59,90	TEKKEN 2	99,90 99,90
STARBLADE	15,00 29,90	TOHSHINDEN 2	139,90 99,90
THUNDERHAWK	30,00 59,90	TRACK AND FIELD	69,90 99,90
KILEAK	15,00 29,90		
3D COM	30,00 59,90	SEGA SATURN	
VIEWPOINT	30,00 59,90	ALIEN TRILOGY	29,90 99,90
RIDGE RACER	20,00 44,90	DESTINY DERBY	49,90 99,90
FIFA 96	30,00 59,90	DISCWORLD	39,90 99,90
ADIDAS SOCCER	40,00 69,90	EARTHWORM JIM 2	29,90 99,90
REAL 3 DO		EXHUMED	29,90 99,90
3DO PALRGB KONSOL	125,00 199,90	NIGHTS+CONTROLLER	139,90 99,90
THEME PARK	20,00 44,90	OLYMPIC GAMES	59,90 99,90
SLAYER	20,00 44,90	SONSTIGES	
FIFA SOCCER	20,00 44,90	PSX MAGAZINE MTL	24,90 99,90
TOTAL ECLIPSE	10,00 29,90	SNES ADAPTOR	79,90 29,90
NEED FOR SPEED	30,00 59,90	GAMEBOY FARBIG	69,90 99,90
WING COMMANDER 3	30,00 59,90	PSX LENKRAD	149,90 99,90
DEATHKEEP	30,00 59,90	SATURN LENKRAD	139,90 99,90
JOHN MADDEN	10,00 29,90		

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN! Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropole GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft! Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel Nr unbedingt beilegen! Entsprechend Ihren Vorgaben übersenden wir direkt auf Ihr Konto (Kia Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzgl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr). (FAX: 0541-66015)	SONSTIGE INFORMATION Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern! Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versandpreise & Ladenpreise können variieren. Im Falle von Überlagerungen bei gebrauchten Spielen, können wir leider nicht immer alles ankaufen. Wir behalten uns vor, unabhängig von unserer Preisliste, ein Gesamtangebot abzugeben. VERSANDKOSTEN Porto: 6,00DM Post-Nachnahme: 6,00DM Porto (Ausland Vorbehalten): 15,00DM Bestellungen ab 250,- DM Versandfrei	OFFENHANGSZEITEN Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr BESTELLUNGEN Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropole bietet für neue Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme. Es gelten bei alle Bestellungen die allgemeine Geschäftsbedingungen von Metropole GmbH.	VERSAND - BESTELLANNAHME OSNABRÜCK 0541-66016+66017 UMBAU 125,- DM Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel-Tricks! BEREITS MEHR ALS 250 UNSERER KUNDEN HABEN UMBEGAUFT! NINTENDO ULTRA 1249,90 DM Japan Import Mit Mario + Pilot Wings + RGB Umbau
---	--	---	---



Der Sprungangriff der agilen Sakura ist dann doch zu viel für Sodom, der sich somit vom Acker machen kann



Der asiatische Messerjocke Sodom kann auch mit der stupiden Überrennaktion a la Bullenherde (BSE frei!) die Gegner plattmachen



Street Fighter Zero 2

Kaum zu glauben, aber wahr: Street Fighter Zero ist fast noch warm, da tischt uns Capcom einen erneuten Aufguß dieses Prügel-Klassikers auf

PLAYSTATION

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Doch irgendwie kommt einem der Geschmack dieses Gebräus verdächtig bekannt vor, denn selbst die Geschmacksknospen eines Gourmets können nur marginale Unterschiede zum Vorgänger herauschmecken. Man hat jetzt gleich zu Beginn 18 Kämpfer zur Auswahl. Dabei hat Capcom tief in die Klamottenkiste gegriffen und Uralt-Veteranen wie Dhalsim und

Chun Li zu neuem Bildschirm-Leben erweckt. Ein Mönch (Gen) und ein muskulöser Kämpfer mit Eisenstange in der Hand und Ché Guevara-Mütze auf dem Kopf sorgen für frisches Blut in der Fighter-Riege. Die Moves werden nach alter Capcom-Tradition ausgeführt: Schläge und Tritte stehen in je drei verschiedenen Stärken zur Verfügung - wobei die stärkeren langsamer ausgeführt werden und den Gegner zum Konter animieren. Zusätzlich gibt es noch eine Superleiste mit drei Stufen. Hat man genug



Energie angesammelt, kann man sein Gegenüber mit Tritt- und Schlagsalven eindecken. Combos von mehr als zehn Treffern sind dann keine Seltenheit. Erwähnenswert auch der Trainingsmodus: Hier kann man die Energiebalken einfrieren und ohne dauerndes Nachladen seine Technik an einem beliebigen Sparringspartner ausfeilen. Es ist sogar einstellbar, ob der Trainingsgegner stehen, sich ducken oder ununterbrochen herumspringen soll. Natürlich gibt es auch wieder den First-Hit-Bonus, bei Combos wird die Anzahl der Treffer angezeigt, und ein mehrstufiger Turbo kann zugeschaltet werden.

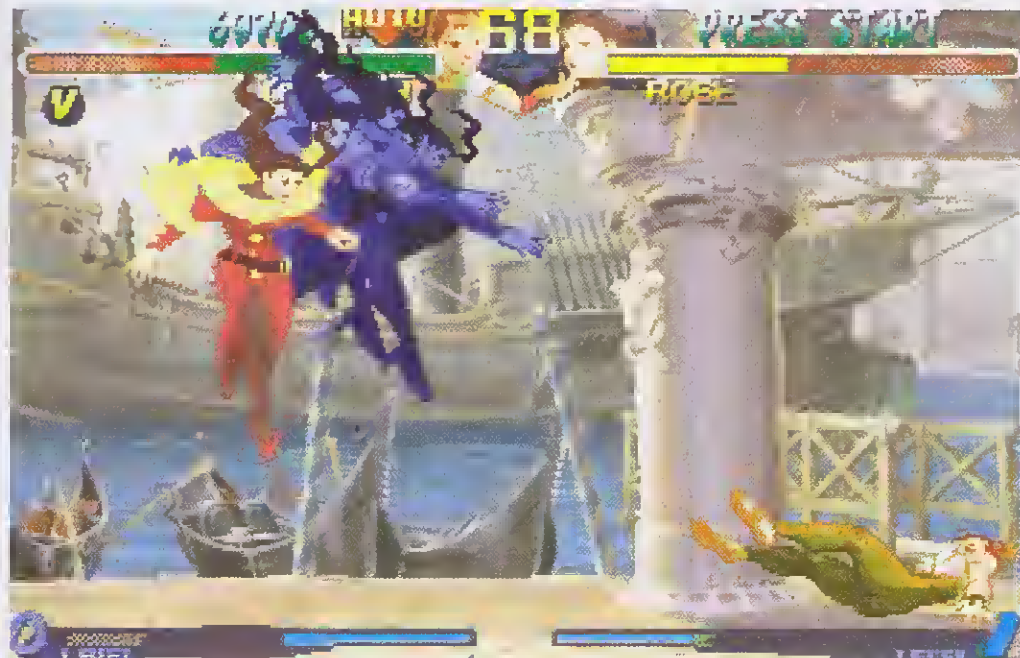
Die Qual der Wahl. Welchen der 18 Kämpfer/-innen hätten's denn gern!



Christoph:

Capcom treibt einen wirklich in einen Zwiespalt: Auf der einen Seite liegt mit Street Fighter Zero 2 ein wirklich gutes Spiel vor, auf der anderen Seite ist es eine Frechheit, ein- und dasselbe Spiel bis zum Erbrechen aufzukochen und dem User das Geld aus der Tasche zu ziehen. Vor allem, da die verbesserungsbedürftigen Elemente, wie zum Beispiel die armselige Hintergrundgrafik und der penetrante Dudel-Sound nicht im geringsten aufpoliert wurden. Vermutlich wird die Rechnung der innovationslosen Softwareschmiede trotzdem aufgehen, da die 18 anwählbaren Kämpfer für den wirklichen Street Fighter-Fan als Kaufgrund ausreichen werden. Doch wundert Euch dann nicht, wenn in nicht allzu langer Zeit Cammy, Guile und T.Hawk ihre Kampftätigkeit wieder aufnehmen und ein erneutes Sequel vor der Türe stehen sollte.

Zum aus der Haut fahren: Rose setzt einen der Special-Moves gegen Chun-Li ein, die daraufhin weit weggeschleudert wird



TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: IMPORT
UMSETZUNGEN GEPLANT: SAT, SNES
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 18 KÄMPFER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY 089/7605151

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
58%				GRAFIK
67%				SOUND/FX
85%				FUN

Killing Zone

Die Japaner von Naxat Soft holen zum zweiten Schlag aus, diesmal in der dritten Dimension

SATURN

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

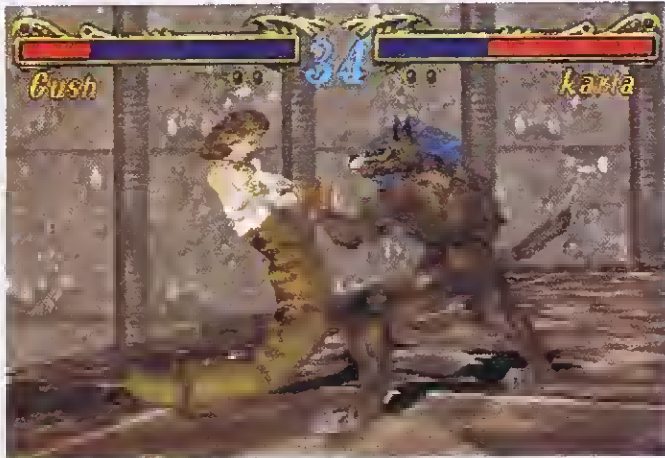
Die Fernöstler des kleinen Softwarehauses haben scheinbar ein Faible für Morbides: Wie bei der grotten-schlechten Digi-Balgerei Battle Monsters steht Euch bei diesem

Klopfer ein Panoptikum von Monstern zu Verfügung. Da wäre zum Beispiel die Schlangenfrau Karla, die knöchrige Mumie Rem oder das mit einem Schwert bewaffnete Skelett Kal. All diese Abscheulichkeiten dürfen bei diesem Game Virtua Fighter-Atmosphäre schnupern und sich gegenseitig die



Uff: Auf die Jungs von Naxat Soft ist wirklich Verlaß: Nach der Battle Monsters-Pleite servieren sie uns hier die nächste Klopfer-Katastrophe, die eindrucksvoll beweist, wie technisch unsaubere Spiele auszu-sehen haben. Es ist zum Beispiel bemerkenswert unschön, wie konfus die hektische Kameraführung die monströse Balgerei einfängt, damit man auch ja nicht den Überblick behält. Da werden manche Fighter plötzlich kopflos präsen-

tiert und die Wiederholung aus der psychodelischen diagonal-Perspektive gezeigt. Fleißig Minuspunkte sammelt auch das höchst einfältige Gameplay: Die wenigen Bewegungsabläufe und Schlagtechniken werden ruckartig vorgetragen, und wenn einmal die Kollisionsabfrage nicht sauber war, macht nichts - einfach weiter auf die Tasten hämmern! Das Sahnehäuschen sind aber ohne Zweifel die Soundeffekte. Mein Favorit: Gusks Stöhngeräusche klingen wie ein fetter Rülps nach einer 0,33 Liter Cola.



Polygon-Visagen zerknautschen. Die vier Aktionstasten sorgen für einen weichen oder einen harten Schlag bzw. Tritt. Drückt Ihr beide Schlagtasten gleichzeitig wird zudem der Kontrahent kurzerhand am Schlafittchen gepackt und anschließend ordentlich durchgeschüttelt - Tekken-Liebhaber wissen Bescheid. Neben dem obligatorischen Single- und Zwei-Spieler-Modus, dürft Ihr in der neuartigen Auto-Option Euer Glück versuchen und

einen Charakter systematisch aufbauen.

TEST SATURN

HERSTELLER: NAXAT SOFT/ACCLAIM
DATENTRÄGER: CD ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 7+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA, PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
55% GRAFIK				
37% SOUND				
40% SPIELWERT				

Wer sich den Wolf balgt: Gusk kann durch einen Special Move eine animalische Gestalt annehmen

DOUBLE-T ARCADE STORE

Obere Badersgasse 4
97769 Bad Brückenau
Tel.: 0 97 41/39 77
Fax: 0 97 41/39 77

Öffnungszeiten:
Mo-Do 10.00-21.00
Fr 10.00-19.00
Sa 10.00-15.00

Ständig Neuheiten! Besuchen Sie unser neues Ladenlokal!
Ladenpreise können variieren!

NINTENDO 64 (JP) inkl. Super Mario 64 + Pilot Wings 64 jetzt erhältlich,
Preis auf Anfrage!

SEGA SATURN

Grundgerät inkl. Scartkabel	399,00
Netzteil + Joypad	44,95
Joypad	125,00
Arcade-Racer	49,90
Antennenkabel mit Bildfilter	89,90
Game Buster	89,90
Virtua Stick	75,00
6-Player Adapter	89,90
B Meg Memory Card	99,90
Aftermath	114,90
Allen Trilogy (US) TOP-HIT !!!	94,90
Allen Trilogy (PAL/EV)	89,90
Allen Trilogy (PAL/DV)	89,90
Casper	89,90
Olympic Soccer	89,90
Discworld (kpl. dt.)	89,90
Athlete Kings	99,90
Blazing Dragons	99,90
Cybaria	99,90
Exhumed	auf Anfrage
Iron Man	auf Anfrage
Three Dirty Dwarfs	auf Anfrage

Sega Rally	79,90
Sega Rally (US)	59,90
Nights (inkl. Analog Joypad)	139,90
Destruction Derby	99,90
Road Rash	99,90
Road Rash (US)	89,90
Virtua Cop + Gun	138,00
Virtua Fighter 2	95,00
Virtua Fighter Kids	139,90
Virtua Fighter Kids (JP)	119,90
Fighting Vipers (JP)	auf Anfrage
Worms	89,90
Shockwave Assault	auf Anfrage
Street Fighter Alpha	94,90
Daytona Championship deluxe (JP)	119,90
Primal Rage (endlich PAL)	89,90
Olympic Games	89,90
Gen Wars	89,90
Thunderhawk II (gebraucht) !!!	70,00
Street Fighter the Movie (US)	59,90
Die Hard Trilogy	auf Anfrage
Pro Pinball - The Web	94,90
Rock 'n' Roll Racing 2	auf Anfrage

SONY PLAYSTATION

Netzteil + Joypad	399,00
Grundgerät + Universal-Umbau dt./us/jp	499,00
Grundgerät + 1 Gebraucht-Spiel nach Wahl	439,00
Grundgerät + neGcon + FIA Formula 1 (Special Pack)	579,00
PlayStation Universal Umbau dt./us/jp	99,90
Memory Card	49,00
Memory Card Plus (120 Speicher)	79,90
Game-Buster	89,90
HF-Adapter	59,00
neGcon Controller	89,00
Per4mer Lenkrad	109,90
Mad Catz Lenkrad	139,90
Memory Disk Drive	169,90
Andreoli Racing	auf Anfrage
Aquanaut's Holiday	89,90
A-Train IV	89,90
Baphomet's Fluch	auf Anfrage
Beyond the Beyond	99,90
Bust a Move 2	79,90
Ecstasica	auf Anfrage
Iron Man	auf Anfrage
SimCity 2000	89,90
Syndicate Wars	99,90
Viewpoint (gebraucht) III	65,00

Die Hard Trilogy	auf Anfrage
adidas Power Soccer	99,90
Casper	95,00
Moto Toon G.P. 2 (JP)	134,90
Space Hulk	99,90
Battle Arena Toshinden 2	99,90
Olympic Games	89,90
Wing Commander 3	99,90
NHL Powerplay Hockey	89,90
Tekken 2	auf Anfrage
Resident Evil	94,90
Resident Evil (US - gebraucht)	60,00
FIA Formula 1	auf Anfrage
Chronicles of the Sword	99,90
Int. Track and Field	99,90
Sampras Extreme Tennis	99,90
Gunship	99,90
Destruction Derby 2	99,90
WipEout 2097	99,90
Crash Bandicoot	auf Anfrage
Blazing Dragons	auf Anfrage
Sould Edge	auf Anfrage
Horned Owl inkl. Gun	auf Anfrage
Twisted Metal	89,90
Total NBA 96 (gebraucht)	60,00
Agile Warrior F-111 X	79,90

SUPER NINTENDO

Action Replay MK 3	79,90
Universaladapter us/jp	34,90
Breath of Fire 2	119,90
Chrono Trigger (US)	139,90
Civilization (US)	134,90
Donald In Maul Mailard	129,90
Donkey Kong Country 2	129,90
FIFA Soccer 95	119,90
Final Fight (US)	109,90
Int. Superstar Soccer deluxe	124,90
Kawasaki Superbikes	104,90
Lufia 2 (US)	139,90
Mechwarrior 3050	99,90
NHL Hockey 96	109,90
Pinocchio	129,90
Power Rangers Arcade	129,90
Primal Rage	79,90

Secret of Evarmore	114,90
Secret of Mana (US)	119,90
Secret of Mana 2 (JP)	199,90
Spawn	49,90
Super Mario World 5 (US)	134,90
Toy Story (US)	129,90
Utopia (dt. Text)	79,90
Yoshi's Island	119,90

NINTENDO 64

Grundgerät (JP) inkl. 2 Spiele (Mario 64 u. Pilot Wings 64), Netzwannder, zweites Joypad, RGB-Kabel	Preis auf Anfrage
Demnächst für N64	
Wave Racer z Star Wars z Guls'n USA	

LIEFERBEDINGUNGEN: Basellanagen über Anrufbeantworter + FAX auch außerhalb der Geschäftszeiten. ■ Vorbestellungen werden gerne entgegengenommen. ■ Bei uns auch US- und Jp.-Import-Games. ■ Vor Ort können Spiele für Sega Saturn und Sony PlayStation getestet werden. ■ Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten. ■ Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post ca. 12,- DM. ■ Ab DM 300,- portofrei. ■ Fragen zur Neuanmeldung und weiteren Produkten? ■ Anruf genügt!!!



Witterungseinflüsse bleiben meist nur auf einen Abschnitt des Kurses beschränkt



In der Stadt hat man mit Regen zu kämpfen: Bodenhaftung ade!

Burning Road

Rally-mäßig hat die PlayStation ja noch ein wenig Nachholbedarf. Funsoft will Euch daher mit ihrem neuesten Racer etwas einheizen

PLAYSTATION

Rennspiel / 1 Spieler

Die Zeiten, in denen PS-Jünger noch mit sabbernden Mäulern auf das Saturn-Vorzeige-Game Sega Rally starrten, hofft Funsoft zu beenden. Und wirklich, bei der mittlerweile ganz ansehnlichen Auswahl von "normalen" Autorennen hat auch die Off-Road-Sparte etwas Zuwachs verdient. Und Burning Road schlägt in der Tat voll in die Rally-Kerbe: die vier fahrbaren Untersätze, die Ihr zur Auswahl habt, sind entweder abartige Tourenwagen oder Pickups mit gigantischen Hinterreifen. Als Unterscheidungskriterien gibt es hier nur Höchstgeschwindigkeit und Bodenhaftung. Danach geht's zur Streckenauswahl: Beginner, Advanced (jeweils fünf Runden) und Expert (nur vier Runden). Der Anfängerkurs bietet Asphaltbelag und Erdpiste, die Fortgeschrittenstrecke besteht aus Sumpf, Wasserpfützen und sogar einem schneebedeckten Abschnitt. Der Expertenkurs führt Euch dagegen durch eine Stadt, wo es stellenweise aufgrund Regennässe zu Aquaplaning kommt. Wer jetzt denkt, bei Burning Road handelt es sich um eine realitätsnahe Rally-Simulation, der irrt sich. Dieses Game ist wohl eher als reinras-

sige Chaoten-Raserei einzustufen, wenn man sich vor Augen hält, mit einem Bigfoot-Truck mit 220 km/h umherzudriften und ca. fünf Meter hoch zu schaukeln. Wer sich dennoch auf die Piste wagt, darf entweder im Practice-, Championship- oder Link-Modus die Reifen durchdrehen lassen. Wollt Ihr erst üben, tretet Ihr gegen sieben andere Verrückte auf der Strecke Eurer Wahl an. Die Meisterschaft gibt Euch dabei für jeden Kurs eine Qualifikationszeit vor, während Ihr alle drei Szenarios nacheinander absolvieren müßt. Außerdem gibt es hier einen Score für den tapferen Fahrer nach erfolgreicher Beendigung aller Strecken.

Die Auswahl an Perspektiven läßt nichts zu wünschen übrig. Im Cockpit hängen sogar Dinge wie Plüschwürfel am Innenspiegel



Björn: Dafür, daß man erst so wenig von Funsoft gehört oder gesehen hat, wirbeln die Jungs mit ihrer Anarcho-Raserei ganz schön Staub auf. Die Grafik der Strecken ist in puncto Geschwindigkeit und Detailreichtum auf neuestem Stand, auch wenn dafür beim Aufbau schon mal manches Polygon recht abrupt "reingeclatscht" wird. Aber ich persönlich verzeihe Clipping-Probleme dieser Art, solange der Geschwindigkeits-

rausch stimmt. Und über den kann man bei Burning Road eigentlich nicht klagen. Lediglich über das Gegnerverhalten wundert man sich gelegentlich; es ist nämlich keine Seltenheit, binnen drei Sekunden vom ersten auf den achten Platz zurückzufallen. Hier geht es also nicht um das langwierige Herausfahren einer guten Position, man muß eher mit dem Bleifuß 'draufhalten. Wer sich damit zufriedengibt, bekommt ein kurzweiliges Rally-Raserei geboten, bei der Realismus eben nicht gerade groß geschrieben wird.



TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: FUNSOFT
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UNSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 3
BESONDERHEITEN: KEINE
CA, PREIS: 99,-DM
MUSTER VON: ABCSPIELSPASS

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
80%				
67%				
78%				

Solche Drängeleien sind bei Burning Road an der Tagesordnung und können äußerst spaßig sein!

Myst

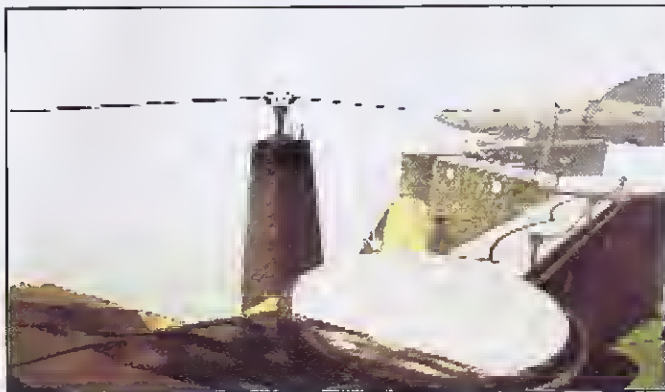
Der einzige 32-Bitter, der bisher noch nicht berücksichtigt wurde, wird nun ebenfalls mit Myst beglückt

PLAYSTATION

Grafikadventure / 1 Spieler

Mystr dreht weiter seine Runden. Nach den Versionen für Saturn und 3DO wird der PC-Hit nun endlich auch auf der PlayStation herausgegeben. Es sei vorweg genommen: Auch diese Version unterscheidet sich nicht von den

anderen. Zur Story: Ihr entdeckt ein altes Buch und findet Euch plötzlich in dessen Handlung wieder. In dieser fremden Umgebung habt Ihr einen Auftrag zu erfüllen. Ein Schriftsteller hat Bücher geschrieben, mit denen man in andere Welten reisen kann. Einer seiner Söhne hat die private Bibliothek angezündet. Dadurch kann der Schreiberling nicht zurückkeh-



René: Wie bereits angesprochen unterscheiden sich sämtliche Versionen in ihrer Aufmachung so gut wie gar nicht. Die Rätsel sind sehr vielfältig und für jeden Schwierigkeitsgrad. Ein Problem kann auch diese Version nicht beseitigen: Eine ordentliche 3D-Welt a la Boom wäre sicherlich viel interessanter als einzelne Bildchen. Die PlayStation-Version hat gegenüber den anderen Versionen einen einzigen Nachteil, nämlich

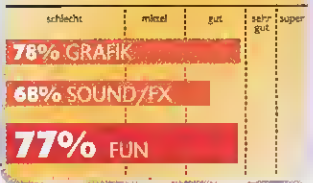
die PlayStation selbst. Wie jeder weiß, hat diese Konsole eine Nachladezeit, in der man Kaffeepause machen kann. Gerade bei einem Grafikadventure wie Myst, wo jedes einzelne Bild geladen werden muß, fällt das besonders schwer ins Gewicht. Ansonsten überzeugen die fotorealistisch wirkenden Bilder und die einfache Bedienung. Speziell seien hier noch Musik und Geräusche erwähnt. Besonders die sehr real wirkenden Hintergrundgeräusche erzeugen eine Atmosphäre des Wirklich-Anwesendseins.

ren und sitzt in einer fremden Welt fest - Ihr sollt ihm nun dabei helfen, heimzukehren. In den aus einzelnen Bildern zusammengesetzten Szenarien löst Ihr Rätsel der verschiedensten Art. Mit Point & Click öffnet Ihr Türen, drückt Knöpfe, etc. Einer besonderen Erwähnung bedürfen die Bilder: Sie wurden mit einem Raytracer erstellt und werden durch kleine, filmähnliche Animationen und kurzes Scrolling unter-

stützt. Myst ist komplett in Englisch mit deutschen Untertiteln.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: SUNSOFT
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSDATUM: OKTOBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRADE: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 5 WELTEN
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: PSYGNOSIS



Es gibt vier Welten, in die Ihr reisen müßt: Eine davon erreicht Ihr per Raumschiff

Telefon:
(02622)
83517

MAK

MAK die Automatenkonsole 549,99 DM
Sparset (+Stick & Spiel) 799,99 DM
Sonderangebote solange Vorrat reicht
Top Games Lieferbar wie z.B.:
Trog, Captain Amerika, Street Fighter 2
usw.

Sony PSX

NEU!!! Umbau für Importspele
Kein lästiger CD-Tausch!!! 99,99 DM
Einfach CD einlegen und Spielen
PSX+Umbau+Spiel+RGB Ka. 619,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Spiele ab 79,99 DM

SEGA

Saturn+Umbau+ Spiel+RGB 619,99 DM
Saturn Umbau Jp/usa/d/50/60 99,99 DM
3 Stick. SMD Spiele ab 79,99 DM
Joypadverlängerung 29,99 DM
SMD 1,2 Umbau 50/60Hz 75,75 DM
(bei 60Hz 20% schneller!)

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 499,99 DM
und "SCHWEIB" Modus+Spiel
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60 Hz 75,75 DM
Umbau Samurai mit Schweiß 99,99 DM
auch Toploader CD!!!

PC-ENGINE

Turbo Grafik +Spiel+RGB 119,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Japan Umbau T. Duo/Grafik/ 99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

An- und Verkauf von Gebrauchsgütern
Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

WOLFsoft

Scart-Umschalter

HARDWARE
SOFTWARE
& SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage
4-fach Umschalter 159,99 DM
7-fach Umschalter 249,99 DM
Audiokabel 5m 7,99 DM

Anschlußkabel

N64 S-VHS Kabel+Hifi 89,99 DM
Sony PSX RGB Kabel d/usa/jp 49,99 DM
Sega Saturn RGB Kabel + Hifi 49,99 DM
SNES RGB Kabel + Hifi 39,99 DM
Neo Geo, CD Stereo 49,99 DM
Mega Drive 1,2 RGB Stereo 45,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel 39,99 DM
Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM
Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!!
Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99 DM

Nintendo + 64

N 64 RGB Umbau+Booster
(TOP BILDQUALITÄT)+Hifi 99,99 DM
N 64 USA Gerät+Umbau lieferbar
Umbau SNES d/usa/jp 50/60Hz 99,99 DM
mit Schalter & Modulportvergrößerung
(bei 60Hz 20% schneller!)

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 249,99 DM
RGB Kabel inc. Hifianschluß 39,99 DM
Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM
Spiele ab 59,99 DM

Hard- & Software für alle
Systeme Lieferbar

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Game Shop

Laden und Versand

Paul-Hindemith-Str. 10
37574 Einbeck
Tel./Fax:
05561/3094

Ankauf,
Verkauf,
Tausch –
laufend!!

SATURN, PLAYSTATION, ULTRA 64
SNES, NES, GB
MEGA DRIVE, MASTER, GAME GEAR

Wir nehmen auch Sammlungen
dieser Systeme in Zahlung, beim Kauf
einer Playstation, Saturn oder
Nintendo - Ultra 64

Alle Neuheiten für die PSX, SAT oder
Nintendo - Ultra 64 lieferbar!

Exhumed

Noch letzten Monat kürten wir Alien Trilogy als den derzeit besten 3D-Ego-Shooter auf dem Saturn, um diesen Monat die Krone weitergeben zu dürfen

SATURN

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Zur Zeit der Pharaonen war die Stadt Karnak ein Beispiel für eine Zivilisation, die andere Völker mit Neid erfüllte. Karnak überlebte bis heute, umgeben von den Geistern der Vergangenheit. Doch etwas ist schrecklich schiefgelaufen. Unbekannte Mächte haben sich ausgebreitet. Hunderten von tapferen Kämpfern wurde bereits der Auftrag erteilt, das Geheimnis zu entschlüsseln. Doch keiner kehrte lebend zurück. Die einzige vage Information wurde von einem letzten Überlebenden, der mehr tot als lebendig in der Wüste aufgefunden wurde, überbracht. Das unvorstellbare Grauen, in Form brutaler außer-



Nach und nach erhaltet Ihr Zugang zu allen Gebäuden des Tals der Pharaonen

Ihr Euch auf den Weg nach Karnak. So beginnt die Vorgeschichte des reinrassigen 3D-Ego-Shooters' Exhumed. Anfangs nur mit einem lumpigen Säbel bewaffnet, betretet Ihr den Vorplatz des großen, verzweigten Tals der Pharaonen um Karnak. In bester Ego-Perspektive findet Ihr zunächst Euren Weg hinab zur Grabstätte des Ramses. Dort weilt Euch der Geist des Ramses in



Klassel Die Levelkarte kann jederzeit nach Belieben eingeblendet werden

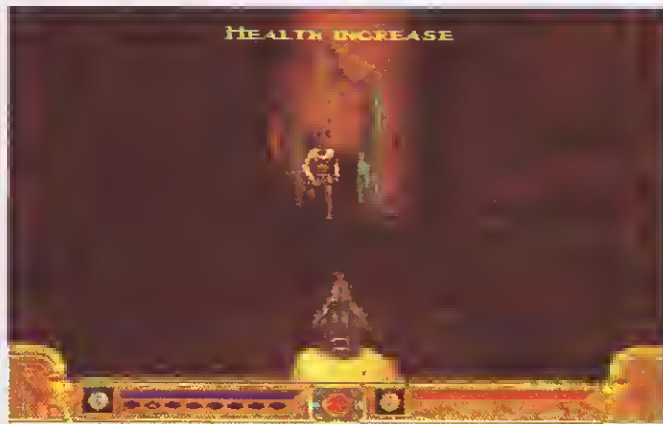


Guido: Alle Achtung! Nach Enttäuschungen aus dem Sektor 3D-Ego-Shooter, wie Ghen War und Congo, zeigt der Saturn, was in ihm steckt. Endlich wird die Hardware, die Sega bietet, einmal ausgenutzt. Selbst das wohlbekannte Spiel (das wir nicht nennen dürfen) auf der PS, kann solch eine tolle, fein definierte Grafik nicht aufweisen. Einfach stimmig dieser Shooter. Selbst der sonst so übertriebene Blutausch mancher Entwickler

hält sich in Grenzen, und die Gewalt wird nicht um ihrerwillen dargestellt. Vielmehr richtet sie sich "nur" gegen Käfer und sonstige mutierte Lebewesen. Die riesigen, labyrinthartigen Gebäude mit ihren verschachtelten Gängen und verborgenen Stellen, sorgen dafür, daß man sich einige lange, durchzockte Nächte um die Ohren schlagen muß, um das Spiel zu meistern. Aber genau das wollen wir doch alle! Gutes Entertainment. Ich für meinen Fall werde die Scheibe meiner persönlichen Sammlung hinzufügen.

Ein hervorragender Einstand für Lobotomy

rirdischer Wesen, sei in Karnak eingefallen. Die Einwohner wurden gehäutet und furchtbar geschändet. Glücklicherweise seien die gewesen, die nur zur Sklaverei gezwungen wurden. Selbst die Mumie des großen Pharaos Ramses wurde entweiht und verschleppt. Dem Bösen muß Einhalt geboten werden! Doch kurz vor Eurer Ankunft werdet Ihr mit Eurem Hubschrauber abgeschossen. Und so macht



Dieser unfreundliche Zeitgenosse schleudert Euch Energieblitze entgegen. Beachtet die tollen Schatteneffekte an den Wänden

die nun folgenden Aufgaben ein. Sodann begeben sich Ihr auf die Jagd nach dem zahlreich vorhandenen Kanonenfutter. Hierbei habt Ihr die Möglichkeit, Euch via Pad frei in alle vier Himmelsrichtungen zu bewegen. Haltet Ihr die X-Taste gedrückt, dürft Ihr Euren Blick auch nach oben bzw. unten werfen. Verschiedenste gewaltige Steintore werden durch Anrempeln geöffnet. Andere Tore bleiben Euch allerdings solange verschlossen, bis Ihr die passenden Schlüssel bzw. Zeichen vorweisen könnt. Die ekligen Käfer, die Euch anfangs an



Der Geist des Ramses erzählt Euch seine Geschichte und klärt Euch über Eure Mission auf



Stilgerecht - das Kamel dient als Transportmittel zwischen den einzelnen Abschnitten



Die tollen Lichteffekte vermitteln einen realistischen Eindruck. Die Steintöpfe enthalten Goodies...



...in Form einer Energieblase. Sollten Eure Energieleisten voll sein, dürft Ihr sie später einsacken

Eure Lebensenergieleiste gehen, hinterlassen nach Termination hilfreiche Power-Ups für Waffenkraft und Gesundheit. Auch solltet Ihr die herumstehenden Tontöpfe aufbrechen, um noch mehr Goodies einsacken zu können. Euer Weg durch die Levels erweist sich streckenweise als wahre Herausforderung für Orientierungsasse. Hierbei ist allerdings die jederzeit ins aktuelle Geschehen einblendbare Auto-Mapping-Funktion mehr als hilfreich. Die verschachtelten Gänge und Räume, die in unterschiedlichen Ebenen angeordnet sind, solltet Ihr Euch durch Kombinationsgabe erschließen.

Klasse 3D-Shooter in id-Tradition

In ihnen entsteht eine echte klaustrophobische Atmosphäre, wie sie leider nur wenige Ego-Shooter aufweisen können. Auch bietet Exhumed



Diese Symbole dienen als Schlüssel und öffnen Euch geheime Räume

eine Reihe von wirklich passenden, wunderbar charakteristischen Waffenarten, wie z.B. den Cobrastab, das Zaubermockel oder den gewaltigen Ring des Ra. Technisch gesehen steht Exhumed an der Spitze dessen, was derzeit auf dem Saturn erscheint. Mit Staunen registriert man die wunderbar fein definierte Umgebung, die

jedoch jederzeit sauber und butterweich scrollt. Von Aufbauschwierigkeiten keine Spur. Auch die tollen Schatteneffekte bei Explosionen sind mehr als erwähnenswert. Gilt es noch anzufügen, wie erschreckend schnell der Fortschritt in Sachen Spielequalität auf den 32-Bit Konsolen vonstatten geht.



Ulf: Na endlich mal ein sehr guter Ego-Shooter für den Saturn, über den man sehr viel Positives sagen kann. Schon allein das ägyptische

Flair finde ich gelungen - mal etwas anderes und zudem ungemein atmosphärisch. Dazu trägt auch der dezent Soundtrack bei, bestehend aus exotischen Rythmen, die zum Mitwippen einladen. Beim Gameplay gelang es den Designern zudem, einen tollen Spannungsbogen aufzubauen, garniert mit einigen Action Adventure-Einlagen. Durch die Hüpf-Aktion, verbunden mit der Möglichkeit, in alle Himmelsrichtungen zu blicken, ergeben sich zudem Geschicklichkeitprüfungen, die man in diesem Genre noch nicht kannte. Abgerundet wird das Solo-Ballerspiel durch eine rasante 3D-Engine mit schönen Texturen und Lichteffekten. Lediglich die Bitmap-Items, die nicht perspektivisch dargestellt werden, stören den Augenschmaus etwas. Insgesamt kann ich die Ego-Knalleri aber nur empfehlen, vorausgesetzt, Ihr bringt etwas Geduld mit, denn die Rätsel sind teilweise recht happig.

Blockaden solltet Ihr einfach aus dem Weg ballern. Haltet aber einen Sicherheitsabstand!

TEST SATURN

HERSTELLER: BMG/LOBOTOMY SOFTWARE
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: PS
SCHWIERIGKEITSGRAU: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 5+
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
HUSTER VON: SEGA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
85%				
79%				
88%				



Saturn
Sportspiel/1-12 Spieler

NFL Quarterback Club '97

Gegenüber der ersten Rasenwühler hat sich durchaus einiges geändert. Im Optionsbereich sorgt die neuartige Quick Option für den schnellen Einstieg und der Trade-Modus für hilfreiche Spielertransfers. Vor allem bei der Optik hat sich einiges getan: Das gesamte Drumherum



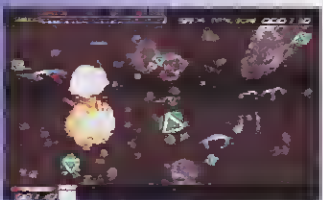
wirkt ungleich durchgestylter (neues Render-Intro) als beim Original. Beim Strategie-Teil stehen Euch wesentlich mehr Spielzüge zur Auswahl, die Ihr anhand von vier Fenstern auswählen könnt. Desweiteren wurden die Aktionsmöglichkeiten der Akteure auf acht erhöht (Neu: Sidesteps und ausgestreckter Abwehrarm). Auch die Spielgrafik wurde überarbeitet und bietet diesmal bessere Animationen, wobei die Farbigkeit nach wie vor zu Wünschen übrig lässt. Das Spielgefühl geht insgesamt in Ordnung, kann sich aber nicht mit Madden '97 messen. Vor allem, daß der ballführende Akteur nicht deutlich markiert wird, führt zu Verwirrungen und somit zu Prozentabzug. (Ulf)

FUN
75%

PlayStation
Shoot 'em Up/1-4 Spieler

Galaxian 3

Aber hallo, mit dieser Weltraumballerei bekleckern sich die Jungs von Namco nicht gerade mit Ruhm. Aus den Weiten des Universums bedrohen Aliens die Menschheit. Ihr müßt nun in zwei wählbaren Missionen gegen den überlegenen Feind antreten. Dabei fungiert Ihr (mit bis zu drei Kollegen) als Kanonier(e)



auf einem Raumschiff und müßt mit der einzigen Waffe, einem Laserstrahl (Dauerfeuer ist ohne negative Auswirkung möglich), den Feind in Schach und den Schildverlust gering halten. Ohne Einfluß auf die Flugbahn werdet Ihr dann durch den virtuellen Weltraum gesteuert und begegnet allerlei Gegnern: z.B. Jägerschwadronen, Großkampfschiffen und Lasertürmen und Panzern auf der Planetenoberfläche. Positiv ist neben den Briefings nur noch die recht gute Grafik während der Ballerei anzuführen. Aber das langt nicht aus für viele Funprozent. (Georg)

FUN
43%

Destruction Derby

Härtetest für den Saturn: Psygnosis versuchte, die martialische Raserei möglichst PlayStation-getreu umzusetzen

SATURN

Sportspiel / 1-4 Spieler

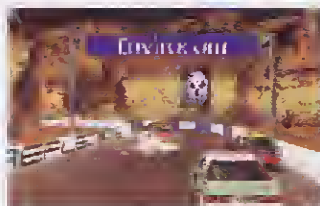
Um gleich zu Beginn die Spannung rauszunehmen: Es handelt sich rein vom Gameplay her um eine 1:1 Konvertierung, sprich, sämtliche Optionen und Spielelemente wurden anstandslos übernommen. Auch bei dieser Version wurde das Gameplay somit der beinhaltenen Stockcar-Serie angelehnt, jenem Freudenfest für jeden Schrotthändler, wo es beim Rennen nicht in erster Linie auf die Platzierung, sondern auf das blanke Überleben ankommt. Dies ist vor allem beim Destruction Derby-Modus wörtlich zu nehmen, denn hier müßt Ihr versuchen, Eure Karre in einer runden Fahrarena möglichst lange fahrtäuglich zu halten. In den anderen Spielmodi könnt Ihr schon eher Eure Schumi-Qualitäten unter Beweis stellen. Wie bei einem normalen Rennen absolviert Ihr mit Eurem fahrbaren Untersatz diverse Rundkurse, wobei entweder eine gute Platzierung



Noch ist alles im grünen Bereich: Bei Total Destruction zählt nur das nackte Überleben



Um bei der Crossover-Strecke eine gute Platzierung zu erzielen, dürft Ihr Euch auf der Kreuzung nicht erwischen lassen



Das unleserliche Schild macht es deutlich: Die Auflösung der Texturen ist geringer als beim PS-Original

oder gelungene Crashes eine Menge Ranglistenpunkte einbringen. Doch neben dem sicheren Umgang mit dem Joypad kommt es auch auf eine Prise Taktik an, denn allzu verheerenden Crashes sollte man tunlichst aus dem Weg gehen, damit der Bolide überhaupt die Ziellinie erreicht. Ein kleiner Mini-Screen informiert Euch dabei anhand von farbigen Markierungen (grün=guter Zustand, rot=kritischer Zustand), in welchem Zustand



Bei der City Heat-Nachtfahrt fehlen diesmal die aufregenden Licht- und Schatten-Effekte

TEST SATURN

HERSTELLER: PSYGNOSIS
DATENTRÄGER: CD ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UNSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRADE: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 26 STRECKEN
BESONDERHEITEN: LINK-KABEL
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: SEGA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
73%				
81%				
77%				

Ulf: Destruction Derby mußte auf dem Saturn grafisch gesehen einige Federn lassen. So fielen erwartungsgemäß die Texturen farbloser aus und wirken insgesamt etwas schwammiger. Gleiches gilt auch für die Zwischenbilder, auf denen die gerenderte Strecken präsentiert werden. Negativ fällt aber vor allem der Grafikaufbau auf: Zuschauertribünen tauchen, wie bei der PlayStation-Version, nicht allmählich aus der Dunkelheit auf, sondern werden teilweise in einem Stück eingeblendet. Auf Nebel und Licht-Effekte wurde ohnehin gänzlich verzichtet. Gerade in diesem Punkt wäre sicherlich mehr möglich gewesen. Ein weiteres Manko stellt die schlechtere PAL-Anpassung dar, mit breiten schwarzen Balken und einer etwas langsameren Spielgeschwindigkeit. Ansonsten blieb das Spielgefühl erhalten, daß zwar viel Crash-Spaß aber nur wenig ernsthafte Renn-Simulation bietet, und daher ganz klar zur Kategorie "Geschmackssache" gehört.

sich die Karre befindet. Wie bei der PlayStation-Version sind übrigens Duellen nur mit einem Dialog-Kabel möglich.

Virtua Fighter Kids

Gerade 'mal im Kindergarten, schon reif für den Ring

SATURN

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

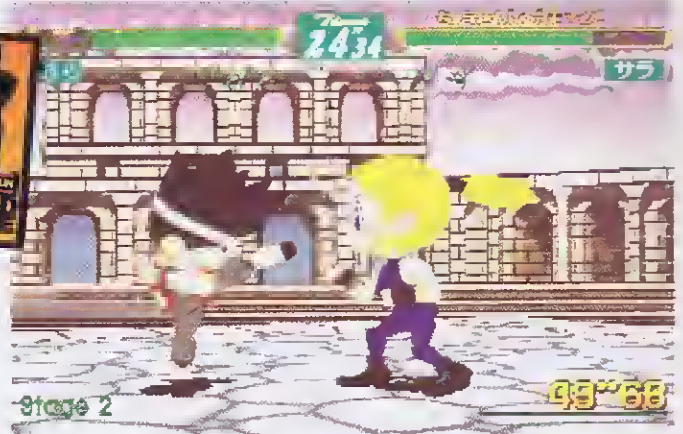
Im Prinzip ist bei Virtua Fighter Kids alles so wie bei Virtua Fighter 2. Man hat kurzerhand das Geschehen in den Sandkasten verlegt und die stolzen Kämpfer auf Kindergarten-Größe zusammenschrumpfen lassen - bis auf den Kopf, aus dessen babyweich geglätteten Gesichtszügen jetzt herzerliebste Knopfaugen funkeln. Sogar die Stimmen wurden in der Tonlage entsprechend angehoben. Ansonsten sind die Fighter immer noch genau die gleichen wie beim Vorgänger, und alle Moves und Tricks funktionieren hier wie dort. Auch bei Virtua Fighter Kids lassen sich die Kontrahenten niemals aus den Augen (der Kopf dreht sich entsprechend mit), und man

kann verschiedene Spielmodi, wie Schwierigkeitsgrad, Zeitlimit oder die Anzahl der Kämpfe pro Runde einstellen. Im Modus Time Attack könnt Ihr Euren Zeitrekord verbessern; und spielt Ihr zu zweit, können unterschiedlich starke Spielfähigkeiten selbstverständlich im Menü egalisiert werden.



Christoph:

Irgendwie sind sie süß, diese knuddeligen, kleinen Dreikäsehochs, aber irgendwie auch überflüssig - zumindest für alle, die schon im Besitz von Virtua Fighter Remix oder Virtua Fighter 2 sind. Die Bewegungen der Mini-Fighter sind mit denen der großen Vorbilder identisch, und damit ist auch die Spielbarkeit gleichwertig. Von der Grafik her gesehen, hat Virtua Fighter Kids jedoch abge-



Die beiden Kleinen, Akira und Sahra, spielen nicht im Sand, sondern vertreiben sich die Zeit mit deftigen Prügeleien

baut: Die Hintergründe sind mehr auf Comic-Stil getrimmt, und damit ging einiges an Detailreichtum und Feinheiten verloren. Ab und zu verschwinden ganze Gesichts- oder Beinpartien der putzigen Sandkasten-Rocker zeitweilig im Niemandsland. Ich persönlich spiele lieber Virtua Fighter 2, da ich 1. Kinderhasser bin, 2. ich durch die kurzen Stummelgliedmaßen der Nachwuchs-Heroen die Entfernungen nicht so gut abschätzen kann, und 3. Sequels, die im Prinzip nichts Neues bringen, nicht kaufe.

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 11
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 60,- DM
MUSTER VON: GAMES GARDEN 09/11/7418185



GAMERS POINT GAMERS POINT

E3 Video 29,85

PSX

Chasmaat 3D 89,85
Chronicle of the Sword 89,85
Criticom 59,85
Cyberia 94,85
Cyberspeed 89,85
Deadly Skies 89,85
Oascan 69,85
Ooble Dragon 84,85
Earthworm Jim 2 89,85
Ecstallia 89,85
F1 99,85
F.T. Big H. Baseb. 89,85
Galaxian 3 89,85
Gun Law 89,85
Int. MotoX 89,85
Iron Man/XO 89,85
J.M. NFL Football 96 89,85
Jumping Flash 2 89,85
Legacy o. Kain 89,85
Lammlings Play Paintb. *
Mayhem 89,85
Mega Race 89,85
Monster Truck Rally 89,85
Myst 89,85
Museum Piece 1 94,85
Museum Piece 2 89,85
NFL Ouar. Club 96 89,85
PGA Tour Golf 97 *
Poed 89,85
P. P. Hockey 79,85
Prima Gold E.C. 89,85
Project Overkill 99,85
Raging Skies 94,85
Raven Project 89,85

PSX

Konaole dt. 369,85
Gamebuster 79,85
Memory Card 44,85
Memory 8MEG 69,85
Joy&Mam Paket 84,85
Joypad Original 54,85
Infrared Pad 6B (2at.) 79,85
Joypad Verlängerung 19,85
RGB-Kabel 29,85
Lankrad MadCatz 149,85
Mouse 54,85
A-Train 94,85
Actua Golf 89,85
Actua Golf 49,85
Alien Trilogy 79,85
Andretti Racing 89,85
Aquanauts Holiday 94,85
Area 51 *
Baphomela Fluch 89,85
B.A. Toshinden 2 89,85
Blazing Dragons 89,85
Brain Dead 13 89,85
Bush & Move 2 89,85
Caaper 94,85
Cent. Tennis 89,85
Chaos C. 89,85
Cheesy *

PSX

Raw Pursuit 89,85
Resident Evil 89,85
Return Fire 89,85
Sampr. E. Tennis 89,85
Silverload *
Skeleton W. 79,85
Slam & Jam 89,85
Slayer AO & D. 89,85
Starfighter 3000 99,85
Starwinder 89,85
Steel Harbinger 89,85
Street Racer 89,85
Syndicate Wars 119,85
Tekken 2 99,85
The City o. L. I. Ch. 89,85
Tilt Pinball 79,85
Time Commando 89,85
Top Gun 89,85
Transport Tycoon 89,85
Tunnel B1 89,85
Victory Boxing 89,85
Viper 89,85
Virtual Golf 89,85
Warhammer 89,85
Will. Arc. Great. Hits

N64

Konaole 799,00
Memory Card *
RGB Kabel *
Cruisin USA *
Pilot Wings 64 199,85
Super Mario 64 199,85
Wave Racer *

SAT

Konsola inc. Sega Rally 469,85
Action Replay 64,85
Backup Memory 79,85
Allen Trilogy 94,85
Aquazone 84,85
Area 51 94,85
Batman Forever 89,85
Black Fire 89,85
Blazing Dragons 89,85
Bubay 3 *
Casper 94,85
Command & Con. 99,85
Cyberia 94,85
Dark Savior 89,85

SAT

Deadly Skies 104,85
Destruction Derby 84,85
Die Hard Trilogy 89,85
Discworld 84,85
Earthworm Jim 2 89,85
Endorfun 89,85
F.T. Big Hurt Baseb. 89,85
Gax 89,85
Heart o. Darkness 89,85
Int. Victory Goal 39,85
Iron Man/XO 89,85
J.M. Football NFL 97 89,85
Legacy of Kain *
Loaded 89,85
NBA Action Baseball 89,85
Night Warriors 104,85
Nights incl. Pad 109,85
Olympic Games 79,85
Olympic Soccer 79,85
Panzer General 89,85
PGA Tour Golf 97 89,85
Power Play Hockey 89,85
Primal Rage 89,85
Pro Pinball 89,85
Raw Pursuit 89,85
Return Fire 89,85
Skeleton Warriors 79,85
Space Hulk 84,85
Starfighter 3000 99,85
Story of Thor 89,85
Street Racer 89,85
Tilt Pinball 89,85
Viewpoint 89,85
Virtual Golf 89,85

3DO

Konsola Incl.
Total Eclipse 249,85
Bladeforce 29,85
Corpe Killer 99,85
Fifa Soccer 29,85
Flying Nightmares 29,85
Gex 29,85
Hell 34,85
Microcosm 29,85
Olympic Games 84,85
Olympic Soccer 99,85
Out o. World 29,85
Return Fire 2 89,85
Slam & Jam 29,85
Soccer Kid 29,85
Star Control 2 29,85
Total Eclipse 29,85
World Cup Golf 29,85

NeoGeo

Rally Chase 44,85
Soccer Brawl 34,85
S. Bas. 2020 34,85
Viewpoint 34,85

- ab September 96 -
- auf ca. 300 qm -
- geballte Videospielepower -

- auf Anfrage
- ab 3 Spielen Portofrei -
- ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Umbauten kein Problem -
- Bestellungen werden am selben Tag versendet -
- Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 50,- DM -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Games
PSX ab 39,85
3DO ab 29,85 - 32X ab 79,85
GB ab 19,85 - SNES ab 19,85

GAMERS POINT

Games
SAT ab 39,85
JAG ab 19,85 - MD ab 19,85
NeoGeo ab 39,85 - PC ab 9,85

GAMERS POINT

0721 - 339 44

Kriegsstr. 27-29
76133 Karlsruhe

0721 - 339 45

Three Dirty Dwarves

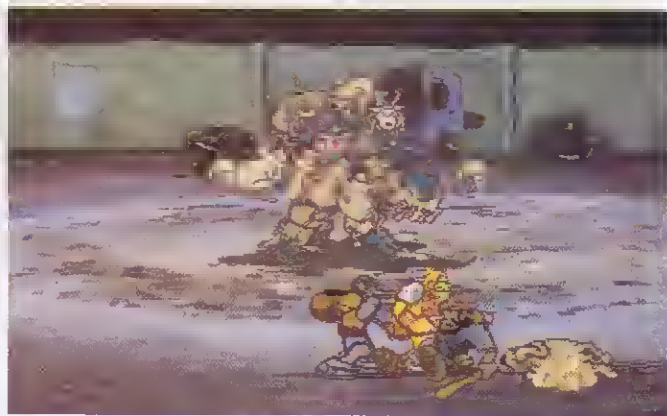
Appaloosa Interactive beweist, daß auf den Next Generation Konsolen nicht die Grafikgewalt allein ein gutes Game ausmacht

SATURN

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Drei völlig ahnungslose, aber gerissene Spielfiguren schaffen es, eines Tages ihrem Spielbrett zu entkommen und finden sich in einer abgedrehten Realität wieder. Tja, was nun? Überall rennen unangenehme Zeitgenossen herum und wollen den dreien ans Leder. Also wird kurzerhand ein Sportgeschäft zur allgemeinen Aufrüstung mißbraucht und der lange Weg beginnt. Ähnlich wie bei den Lost Vikings marschiert Ihr nun mit diesen Dreien Jump 'n Run-mäßig durch die fünfzehn Levels. Allerdings liegt der Schwerpunkt mehr auf dem Ausschalten der Gegner, die sich aus Mutanten, Ratten,

folge automatisch zum nächsten aktiven Teilnehmer, und dieser darf dann den Kollegen rächen. Aber Halt! Keine Panik. Klopft Ihr Eurem Benommenen kurz auf die Hirnrinde wird dieser hierdurch wieder in die Realität zurückgerufen und ist wieder einsatzbereit. Auf der Spielebene bewegt Ihr die Dwarves ähnlich wie bei den Guardian Heroes auch in der Tiefe. Allerdings wechselt Ihr nicht einzelne Spieltiefen, sondern Ihr dürft sie frei lenken. Gilt noch zu erwähnen daß einzelne Goodies, die Ihr einsammeln dürft Euren Energievorrat aufrischen. Habt Ihr einen Level des Spiels erfolgreich gemeistert, dürft Ihr Euren Erfolg dem Speicher Eures Saturns anvertrauen oder Ihr notiert Euch ein Passwort.



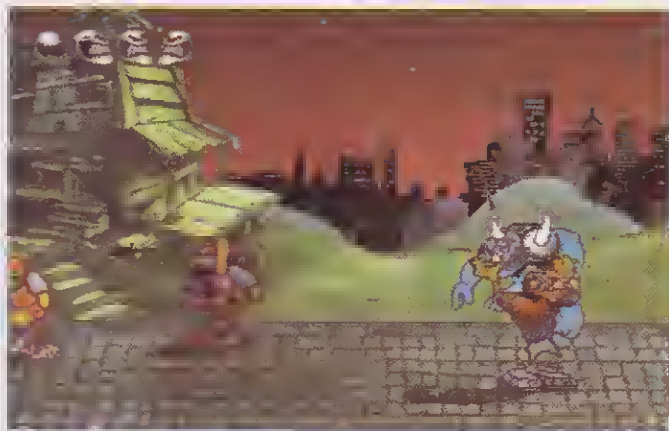
Barneys Machine setzt Euch recht heftig zu. Hier dürft Ihr beweisen, was Ihr in den vorherigen Levels gelernt habt



Sandrie: Die Spielbarkeit, der Spielwitz und der Spielfun sind allein das was zählt. Und die kommen bei diesem Game nicht zu kurz.

Abgedrehtes Leveldesign (Fritz the Cat läßt grüßen), gepaart mit einer tollen Spielbarkeit zeichnen den Silberling aus. Allein so abgefahrene Ideen wie die hantelschmeißenden Anabolikajunkies im Gym House oder die Beilewerfenden Marsbabys sollten einen Asbach Uralt wert sein. Ein weiterer Pluspunkt stellt der fetzige Soundtrack dar, der absolut zum

Spielgeschehen auf der Mattscheibe paßt und dem Spieler einen Motivationsschub verpaßt. Man kann nicht anders als weiterzocken. Etwas ärgerlich sind allerdings einige Levelabschnitte, die ein wenig unfair geraten sind und dem Otto-Normalzocker ein kurzes Frusterlebnis bereiten werden. Selbst wenn die Möglichkeit besteht, einen benommenen Mitdwarf durch einen kurzen Schlag auf die Hirnrinde wieder in die Realität zurückzuholen und somit den Lebenspegel länger im positiven Bereich zu halten und das "Game Over" hinauszuzögern. Aber ansonsten dürft Ihr bei diesem Spiel bedenkenlos zugreifen.

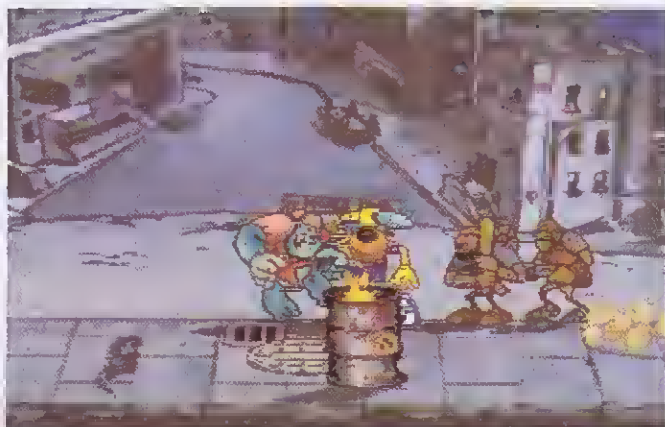


Ihr solltet diese Übermutanten nicht auf den Arm nehmen, sondern lieber durch die Luft schleudern



Auf den Müllhügeln gilt es, die gesamte Belegschaft niederzuringen. Hierzu ist das richtige Timing nötig

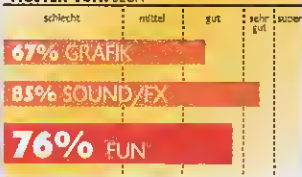
Marsbabys usw. rekrutieren. Hierzu darf jeder der Dwarves entweder mit einem Base-Bat, einer Shotgun oder einem Kegel tüchtig zuhauen. Zusätzlich kann jeder der Helden seine Waffe auch auf Entfernung einsetzen. Entweder rollt eine Bowlingkugel durchs Bild und wirbelt die Gegner durcheinander oder ein Baseball richtet Schaden an. Was die Schrotwumme anrichtet dürfte jedem klar sein. Wurde einer der Spielfiguren durch herbe Feindberührung kurzfristig betäubt, wechselt die Reihen-



Anfangs setzt Ihr Euch in der Bronx noch mit diesen unfreundlichen Mutanten auseinander. Im richtigen Moment zuschlagen heißt die Devise

TEST SATURN

HERSTELLER: APPALOOSA INTERACTIVE
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 15
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER, PASSWORT
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: SEGA



Bust-A-Move 2

Alle Saturnjünger dürfen bald diese sahnige Knobelei auf Segas Schlachtschiff genießen!

SATURN

Geschicklichkeit / 1-2 Spieler

Als vor langer Zeit Tetris für Furore sorgte, war eins klar: nicht Grafikorgien machen ein tolles fesselndes Spiel aus. Es ist die Spielidee, die zählt! Diese Tradition führt

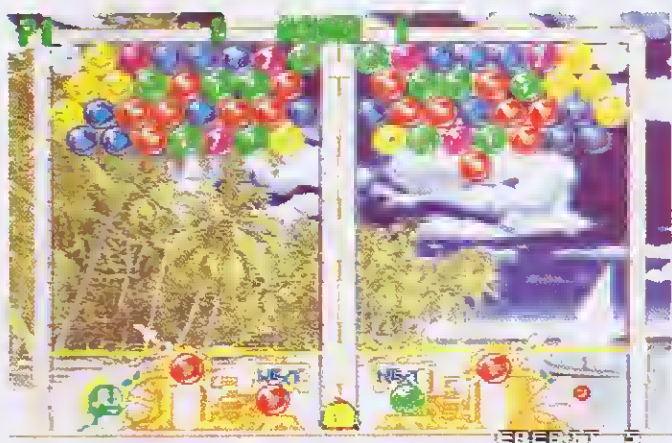
auch Bust-A-Move 2 fort. Ihr habt anfangs die Wahl Eure Fertigkeit im "Practice-Mode" zu üben, um Euch dann in einer Art "Story-Mode" zu bewähren oder dem knallharten CPU-Gegner die Stirn zu bieten. Das Spielprinzip ist eigentlich ganz einfach. Ihr schießt verschieden-farbige Bälle nach



Sandrie: Vorsicht! Absolute Suchtgefahr! Das Game fesselt einen derart, daß man sämtliches Zeitgefühl verliert. Einfachstes

Gameplay, gepaart mit einer wirklichen Kombinationsforderung, wird dafür sorgen, daß das Spiel auch in Deutschland seine Fans um sich scharen wird. Vor allen der Zwei-Spieler-Modus sorgt für stundenlanges Entertainment. Man kann sich eines schmutzigen Grin-

sens einfach nicht erwehren, sobald man seinem menschlichen Herausforderer wieder einen ganzen Sack voll Bälle auf dessen Spielfeld geschickt hat. Aber Vorsicht: die unterschiedlichen Gegner, die die CPU steuert und bei denen jeder anders agiert sind nicht ohne. Es bedarf schon ein wenig Übung, um es in die letzten Levels zu schaffen. Die lustige Musikuntermalung trägt ein weiteres dazu bei, den "Will ich haben"-Effekt zu verstärken. Fazit: Einfach, aber gut! Gold Game!

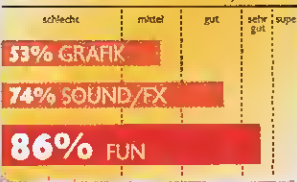


oben. Dort gilt es die Bälle farblich so zu koordinieren, daß diese, sobald sich drei gleichfarbige berühren, platzen. Hängen zufälligerweise Bälle an denen, die platzen, werden diese gnadenlos Eurem Gegner auf dessen Spielfeld geschossen. Ein Zeitlimit, sowie die Tatsache, daß sich die Dekke, an der die Bälle hängen, immer tiefer nach unten drängt, sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt. Vielmehr ist genaues "Bandenspiel"

Es gilt die Bälle farblich so zu koordinieren, daß durch Abräumen Platz für die nächsten entsteht

TEST SATURN

HERSTELLER: TAITO
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHENUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 30++
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: DYNATEX TEL. 0231/556140



Internet: <http://members.aol.com/jetstream/jetwelco.htm>

Jet Stream

Soft & Hardware Versand
Postfach 1243 - 76346 Linkenheim

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-13.00

Abholung in der Versandzentrale möglich.

Bestell Telefon:

Tel: (07247)94617-0
FAX: (07247)4248
BTX: kühl#

SONY

A-Train	*94,99
A 4 Evolution Global	*94,99
Aaron vs. Ruth	*79,99
AD & D Slayer	*79,99
Addidas Power Soccer	89,99
Agile Warrior - F 111	84,99
Air Combat	84,99
Alone in the Dark 2	99,99
Assault Rigs	84,99
Battle Arena Toshiaden 2	89,99
Blazing Dragons	*74,99
Bubble Bobble 2	*74,99
Bust A Move 2 The Arcade	64,99
Casper	*84,99
Chessmaster 3D	*79,99
Chronicles o. L. Sword	*84,99
Constructruct	*84,99
Criticom	84,99
Cyberia	79,99
Cybersled	84,99
Darkstalkers	*84,99
Davis Cup Tennis	*84,99
Deadly Skies	*84,99
Defcon 5	84,99
Descent	79,99
Destruction Derby	89,99
Die Hard Trilogy	*84,99
Discworld	84,99
Dragonheart: Fire & Steel	*74,99
Dream 18 Golf	*79,99
Earthworm Jim 2	*84,99
Ex.	74,99
Exhumed	89,99
Extreme Games	84,99
Extreme Pinball	89,99
F. Thomas' Big Hurt Basehall	*74,99
Fade to Black	79,99
FIFA Soccer 96	79,99
Firo & Klad	*89,99
Galaxian 3	84,99
Gex	84,99
Goal Storm	59,99
Gunship	89,99
Impact Racing	84,99
In the Hunt	*84,99
International Track & Field	89,99
Iron Men / XO	*79,99
Johnny Bazookatone	74,99
Jumping Flash	84,99
Jupiter Strike	84,99
Killing Zone	79,99
Konami Open Golf	*84,99
Krazy Ivan	84,99
Lone Soldier/Lone Cyborg	84,99
Magic Carpet	79,99
Mega Race	*79,99
Mickey's Wild Adventure	84,99
Museum Piece 1	89,99
NBA - In the Zone	89,99
NBA Jam Tournament	89,99
NBA Live 96	79,99
Need for Speed	79,99
NFL Game Day Football	89,99
NFL Game Day Football	89,99
NFL Quarterback Club 96	*74,99
NFL Quarterback 97	*74,99
NIIL '97	*84,99
Novastorm	84,99
Olympic Games	74,99
Onside Soccer	*84,99
Panzer General	79,99
Parodius - Deluxe	64,99
PGA Tour Golf 96	79,99
Philosomia	84,99
Pinball	*84,99
Pocd	*84,99
Powerserve	89,99
Primal Rage	84,99
Pro Pinball - The Web	79,99
Psychic Detective	84,99
Rapid Reload	84,99
Raven Projekt	79,99
Rayman	84,99

Controler	54,99
Memory Card	49,99
Mouse	54,99
HiF - Adapter	49,99
HiF - Adapter	49,99
Link - Kabel	49,99
Multi Tap	64,99
Specialized ASCII Pad	64,99
Specialized Joystick	99,99
netGoon	94,99
Game Buster/Chestmodul	89,99
Tasche incl. M.Card + Caste	89,99
8-Inch Memory Card	74,99

Playstation

385,00

incl. Controller, Kabel, und Demo CD

X-Men: Children of the Atom	*74,99
-----------------------------	--------

Tekken 2	*99,99
----------	--------

Alien Triologie	*89,99
-----------------	--------

Sega Saturn	425,00
Sega Saturn Video-CD Karte	339,00
Arcade Racer	119,99
Backup Memory	99,99
Control Pad	44,99
Sechs Spieler Adapter	74,99
Virtua Stick	84,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,00

Formula 1	99,99
-----------	-------

Konami Open Golf	*74,99
------------------	--------

Nights	*94,99
--------	--------

Sega Saturn	425,00
Sega Saturn Video-CD Karte	339,00
Arcade Racer	119,99
Backup Memory	99,99
Control Pad	44,99
Sechs Spieler Adapter	74,99
Virtua Stick	84,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,00

Revolution X	74,99
Ridge Racer	89,99
Ridge Racer Revolution	89,99
Rise of the Robots 2	74,99
Road Rash	79,99
Shell Shock	69,99
Shockwave Assault	79,99
Sidewinder/Raging Skies	*94,99
Skeleton Warriors	*74,99
Slam 'N Jam 96	74,99
Space Hulk	89,99
Spot 3	*84,99
Starblade Alpha	84,99
Starfighter	*84,99
Starwinder	*79,99
Steel Harbinger	*79,99
Street Racer	*84,99
Streetfighter Alpha	84,99
Streetfighter the Movie	89,99
Striker 96	84,99
Supersonic Racer	*79,99
Tekken	99,99
The Raven Project	79,99
Thunderhawk 2-Fiesturn	84,99
Tilt	*74,99
Top Gun - Fire at will	84,99
Total Eclipse Turbo	84,99
Total NBA96	89,99
True Pinball	89,99
Twisted Metal	84,99
Viewpoint	84,99
Virtual Golf	*84,99
War Hawk	84,99
Warhammer-Fantasy B.	*79,99
Whizz	*74,99
Williams Arcade Greatest	*59,99
Wing Commander 3	84,99
Wipe Out 2097	*94,99
Wipeout	89,99
World Cup Golf	*59,99
Worms	89,99
WWF Wrestle Mania	89,99
Zero Divide	89,99

SEGA SATURN

Alien Trilogy	*89,99
Battle Monster	*84,99
Blazing Dragons	*84,99
Bibsy 3	
Bust A Move 2: The Arcade	*84,99
Casper	*89,99
Clockwork Knight 2	94,99
Cyber Speedway	89,99
Cyberia	89,99
Daytona USA	114,99
Destruction Derby	*84,99
Die Hard Trilogy	*84,99
Digital Pinball	94,99
Discworld	*84,99
Earthworm Jim 2	*84,99
E. Thomas' Big Hurt Basehall	84,99
FIFA Soccer 96	84,99
Formula One	94,99
Gex	84,99
Golden Axe - The Duel	84,99
Guardian Heroes	84,99
Iron Man / XO	*84,99
Johnny Bazookatone	74,99
Keio 2	*84,99
Magic Carpet	89,99
Myst	69,99
Need for Speed	84,99
NHL Allstar Hockey	99,99
Olympic Games	*74,99
Panzer Dragon 2	89,99
Panzer General	*79,99
Poweplay Hockey	*84,99
Pro Pinball the Web	*89,99
Revolution X	84,99
Sim City 2000	94,99
Streetfighter Alpha	84,99
WipeOut	84,99
World Series Baseball 2	*
Worms	79,99
X-Men: Children o. L. Atom	*84,99

Ab 2500M Spielebestellwert versenden wir Versandkostenfrei.
Vorkasse 6.900M pro Paket-Nachnahme 10.500M zzgl. 30M Zollaufschlaggebühren.
Für Bestelle und Annahmeverweigerung sowie berechnen wir pauschal 200M.

Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse (Scheck oder Überweisung).

Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.
Für Druckfehler keine Haftung. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.

* gekennzeichnete Produkte waren zur Drucklegung noch nicht erschienen.
Fragen Sie nach aktuellen Erscheinungsdaten. Nutzen Sie unseren Vorbestellervice!

Ghen War

Fraktallandschaften und Mechgemetzel
- rettet die Welt vor den feindseligen Ghens

SATURN

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Es ist 'mal wieder an der Zeit, in den Hypersuit zu schlüpfen und den Außerirdischen (diesmal eine Rasse namens Ghen) die Invasionspläne für den blauen Planeten zu durchkreuzen. Zwanzig verschiedene Missionen führen Euch zu Mon-

den und Planeten, und der Showdown findet im Mutter-schiff der feindlichen Invasoren statt. Eure Hi-Tech Kampfes-hülle kann sich sehen lassen: Kontrollinstrumente zeigen präzise Kurs, Schild, Geschwindigkeit, Höhe etc. an, und das Waffenarsenal besteht aus Lasern, Minenwerfern, Betäubungssternen sowie diversen Raketen. Nachschub liegt

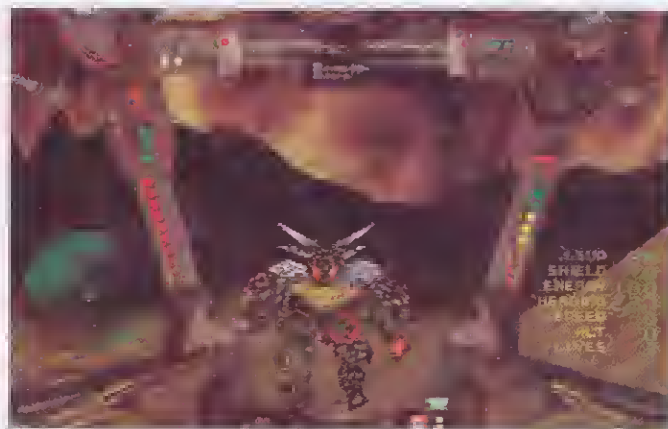


Christoph:

Anfangs war ich skeptisch: Dauernd die gleichen Gegner, eine monotone

Fraktallandschaft und langweilig-überflüssige FMVs fielen ins Auge. Doch je länger ich spielte, desto mehr gefiel mir das Ghen-Gemetzel. Die Stärke von Ghen War sind die abwechslungsreichen Missionen, die den Spieler frei nach der bewährten Salami-Taktik mit scheinbar neuen präsentierten Neuerungen bei Laune halten: So

muß man auf dem Mars zuerst den Ghens eine bestimmte Waffe abjagen, um damit die riesige Raffinerie sprengen zu können; auf dem Mond kommt der Greifarm zum Einsatz, mit dem man Schalter aktivieren kann; nach und nach sieht man dann doch noch abwechslungsreiche Grafik (Stadtlevel, im Raumschiff) und besondere Gegner (Riesenspinnen, Drachen). Positiv hervorzuheben sind auch die übersichtlichen Anzeigen im Hypersuit-Visier, das Auto-Mapping und die gute Manövrierfähigkeit des Mechs.



Viele dieser insektenartigen Alien-Krieger werden Euch begegnen und Euch mit ihren Laserstrahlen nerven

TEST SATURN

HERSTELLER: VIRGIN
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 20
BESONDERHEITEN: MISSION-STICK
CA. PREIS: 99,-DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
73%				GRAFIK
69%				SOUND/FX
75%				FUN

World Series Baseball 2

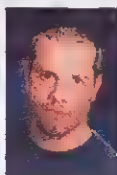
Wird Segas zweiter Baseball-Streich auf dem Saturn für Innovationen sorgen oder nicht?

SATURN

Sportspiel / 1-4 Spieler

Nachdem sich die amerikanische Sportart auch in diesen Breitengraden steigender Beliebtheit erfreut (eigene Bundesliga!), hat auch die Soft-

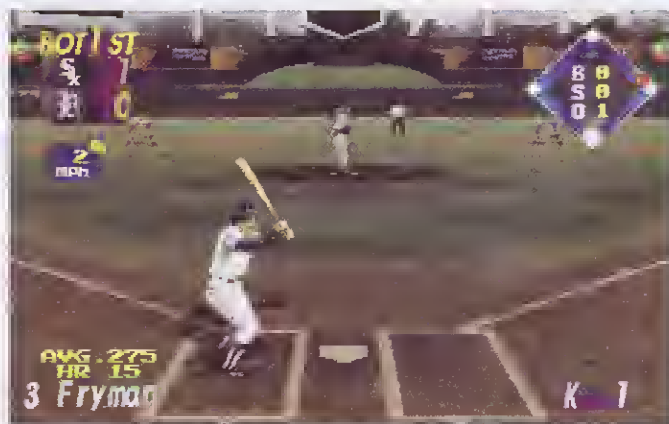
wareindustrie die Lauscher aufgestellt und präsentiert nun schon die dritte Schlagorgie auf dem Saturn. Wie schon beim Vorgänger, könnt Ihr Euch auf unterschiedlichste Weise sportlich betätigen, ob nun alleine gegen den Computer oder im Contest gegen einen Freund.



Georg: Nehmen wir es mal vorweg, Segas zweiter Teil der Ball-Schlag-Renn-Fang-Orgie bringt kaum Innovationen auf den heimischen

Bildschirm. Gegenüber dem Vorgänger hat sich lediglich die Grafik verbessert, die den Spielern ein reales Aussehen und saubere Bewegungsabläufe verpaßt (Motion-Capture), die Stadionanzahl wurde auf zehn erhöht und die Namensliste der Teams wurde aktualisiert. Die sehr gute Live-At-

mosphäre wurde beibehalten und durch die gute Steuerung wird ein großer Spielspaß gewährleistet. Desweiteren kann man schon nach einigen Matches mit den Jungs auf dem Platz ein flüssiges Spiel abliefern und wird nicht mehr so schnell durch den Computer vom Rasen gefegt. Auch kann man mit dem Pitcher ruckzuck Curveballs und schnelle Würfe ansetzen und somit den Gegner nach Hause schicken. Fazit: Für Neulinge des Genres heißt es hier zugreifen. Wer Segas ersten Teil besitzt, kann getrost sein Geld für andere Games ausgeben.



Wer als Schlagmann an der Reihe ist, braucht ein gutes Auge und eine schnelle Reaktion, um den Ball ideal zu treffen

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 30 TEAMS
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,-DM
MUSTER VON: SEGA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
74%				GRAFIK
78%				SOUND/FX
73%				FUN

Zur Wahl stehen: Exhibition, Meisterschaft (13, 26 oder 162 Spiele), Playoffs (für bis zu vier Teilnehmer), All-Star-Game (alle Spitzenspieler der National- und American-League) oder Homerun-Derby (für max. vier Akteure, wo Ihr die meisten Treffer landen müßt und Eure Schlagfähigkeiten bestens trainieren könnt). Bevor Ihr Euch auf den Platz begeben, müßt Ihr noch eines von zehn Stadien wählen (es gibt Out- und Indoorarenen), die Tageszeit und das Wetter bestimmen. Die Balkklopperei wird von einem Kommentator live begleitet.

Pro Pinball - The Web

Flipper-Fans sollen nun mit Pro Pinball auch auf dem Saturn ins "Netz" gehen

SATURN

Flipper / 1-4 Spieler

Wie schon auf der PlayStation wird Euch bei Pro Pinball - The Web ein einziger Flipperautomat geboten, der mit drei Klappen ausgestattet ist. Darüberhinaus kann der Lauf der Silberkugel auch durch

"Tisch-Rütteln" beeinflusst werden. Wer den Flipper jedoch nach oben, rechts oder links pusht, muß dies in Maßen tun, um das gefürchtete "Tilt" zu vermeiden. Bis zu vier reaktionsschnelle Zocker können bei Pro Pinball nacheinander auf Punktejagd gehen, die durch zahlreiche Combos, Power-Llevels oder Missions erleichtert



Björn: Neben vollständiger technischer Übereinstimmung mit der PlayStation-Version weichen leider auch die Mängel nicht vom Vorgänger ab. Über die Konzeption des Tisches läßt sich eigentlich nicht klagen, nimmt man die begrenzte Anzahl von Lanes einmal in Kauf. Frustrierend ist jedoch die Tatsache, daß der Ball einfach zu oft aus dem oberen Tischzentrum ins Hauptloch rollt. Versteht

mich nicht falsch, ich bin kein schlechter Verlierer, aber für meine Begriffe geschieht dies auch bei langen Sessions einfach zu oft. Ganz abgesehen davon, ist ein Tisch für ein Flippergame zu wenig, wie Konkurrenzprodukte schon bewiesen haben. Die boten bereits vier Tische, die auch einzeln genommen durchaus mit The Web vergleichbar sind. Für ein kurzes Flippergame zwischendurch taugt The Web zwar, aber ein echter Reißer, der süchtig macht, ist Pro Pinball keineswegs.



Die hochauflösende Grafik flimmert zwar leicht, doch stellt sie auch feinste Details realitätsnah dar

wird. Besonders geschickte Schüsse werden ebenfalls mit der einen oder anderen Million belohnt. Ein Display zeigt dabei kleine Monochrom-Filmchen, die bei bestimmten Bonus-Ereignissen aktiviert werden. Wer mit der Tischperspektive nicht klarkommt, kann im Optionen-Menü noch fünf andere Sichtweisen wählen. Hat der Zocker irgendwann die Nase voll vom Flippeln, kann er noch bei einer Slideshow relaxen, die Details des Tisches in Raytracing-Optik zeigt.

TEST SATURN

HERSTELLER: EMPIRE
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHENUNGSSTERMIN: ERHÄLTICH
UNSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR SCHWER
LEVELS: 1
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: LAGUNA



Ihr Fachgeschäft für:

Sega Saturn
Sony Playstation
PC CD-ROM
Nintendo 64

Super Nintendo
Mega Drive
Game Gear
Manga Videos

3 DO
Game Boy
Laser Video NTSC
CD-i Video CDs

US & Japan Import Games • Dragon BallZ T-Shirts & Toys • Gundam & Patlabor Bausätze

Steinenvorstadt 42 ■ 4051 Basel (Schweiz) ■ Tel/Fax: 061 2817363

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?



01308/
11103

Die Nummer gegen Kummer
Das Kinder- und Jugendtelefon:
Wir hören zu - solange Ihr wollt,
und alles bleibt unter uns.
Montags bis freitags 15 - 19 Uhr



BundesArbeitsGemeinschaft Kinder- und Jugendtelefon im Deutschen Kinderschutzbund e. V.

GAMES

Laden
&
Versand

Gunter Zilch - Games

Bauerngasse 101
97421 Schweinfurt
Tel: 09721/21623

Sony Playstation:

Grundgerät	389,00
Resident Evil DV unz	89,00
Time Commando	89,00
Tekken 2 (Okt.)	109,00
Pete Sampras Tennis	89,00
Formel 1	109,00
Wipe Out 2097 (Okt.)	99,00
Namco Museum Vol.1	99,00
Galaxian 3 DV	89,00
A IV Evolution	99,00

Weitere Titel lieferbar
Playstation Airbrush ab 80 DM
(Eigenentwürfe möglich)

Irrtümer o. Preisänderungen
vorbehalten.
Ladenpreise können variieren.

Händleranfragen

erwünscht
Fax: 09721/16982

NEU:
GZ GAMES E-MAIL
für Bestellungen
GZGAMES@mailbox.de

Lieferbedingungen:
Versand 9.-+3.-NN
Annahmeverweigerer
20 DM Gebühr.

Wir führen auch SNES,
MD u. 3DO sowie PC Software

Sega Saturn:

Grundgerät	419,00
In the Hunt	79,00
Allen Trilogy	99,00
Iron Man	89,00
Fighting Vipers jp.	129,00
Nights + Contr. DV	129,00

weitere Titel lieferbar

Nintendo 64:
call for Details

Manga/Anime:

Riding Bean dt.	39,95
Ghost In The Shell e	39,95
Armitage III dt. Ut.	39,95
Lily C.A.T. dt. Ut.	39,95

weitere Titel lieferbar

Hugo

Wer bei der interaktiven TV-Sendung noch nie durchkam, kann nun auf dem Game Boy seine Geschicklichkeit testen

GAME BOY

Geschicklichkeit / 1 Spieler

So simpel die TV-Gamechen, so harmlos die Story: Hugo-line vertraut einer Einladung von Horned King auf sein düsteres Schloß Arbarus, was sich jedoch bald als Kidnapping-

Falle entpuppt. Ihr und Hugo wißt natürlich was zu tun ist: Um sein geliebtes Herzblatt wieder in die Arme schließen zu können, muß der TV-Kobold in der Gruft insgesamt 27 Stages überstehen. In jedem Level sind acht Schlüssel einzusammeln, damit Ihr zum Abschluß den rettenden Ausgang öffnen



Ulf: Ein Abendessen mit den schnieken Hugo-Moderatoren wäre mir zwar lieber gewesen als dieses Game zu spielen - aber so

schlecht wie ich es zunächst vermutet hatte, ist dieses Game Boy-Modul doch nicht. Die Grafik und das Spielkonzept mutet zwar auf den ersten Blick minimalistisch an, nach einer Weile stellt man jedoch fest, daß den Programmierern eine recht fesselnde Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel

gelungen ist. Da Euch nur wenige Waffen zur Verfügung stehen, ist nämlich taktieren angesagt, wann und welche Gegner man außer Gefecht setzt. Auch das Leveldesign wurde trickreich konzipiert und erfordert eine Menge Gehirnschmalz, da man sich erst einmal mit den abstrakten Symbolen vertraut machen muß, ehe man sich geschickt durch die Levels bugsieren kann. Die Technik ist hingegen ohren- und augenfeindlich: Während die Grafik noch mit einem "zweckdienlich" davon kommt, nervt der ewige Dudelsound gewaltig.



Waffen können nur einmal eingesetzt werden, so daß man sich eine Strategie zurechtlegen sollte

könnt. Um an die Items heranzukommen, bedarf es vor allem einer guten Übersicht und Taktik, denn aggressive Feinde wollen Euch ans Leder. Da man nicht springen kann, müßt Ihr Euch mit den wenigen vorhandenen Waffen begnügen, die Ihr aufsummeln und anschließend aktivieren könnt. Eine weitere Schwierigkeit resultiert aus den verzwickten Levelaufbau, denn alle Stages wurden mit allerlei Symbolen, wie Teleportern versehen.

TEST GAME BOY

HERSTELLER: LAGUNA
DATENTRÄGER: 1 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UNSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 27
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 69,-DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931-571601

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
49% GRAFIK				
43% SOUND				
63% FUN				

Olympic Soccer

Nachdem Sportbegeisterte auf der PS schon olympisch Kicken konnten, sind nun die Saturnbesitzer an der Reihe

SATURN

Sportspiel / 1-4 Spieler

Nachdem der längere Vorspann, der einen Straßenfußballer in Action zeigt, abgelaufen ist, kommt Ihr sofort ins Hauptmenü. Dort habt Ihr obligatorisch die Wahl zwischen unterschiedlichen Modi:

so können während einer Olympiade oder Saison längere Fußballsituationen abgehalten oder einfach nur Einzelspiele absolviert werden. Auch auf dem Saturn sind alle Knöpfe mit Aktionen belegt, die ein steuerungsfreundliches Ballgetreite ermöglichen. So ist ein Kurzpassspiel genauso leicht zu handhaben, wie Hackentricks,



Georg: Eigentlich könnte ich hier meine Meinung aus der MF 8/96 wiederholen. Die Saturn-Version unterscheidet sich nur in wenigen

Punkten von der PS-Variante. Die Spieler wurden zwar mit Motion-Capture-Technik erstellt, zeigen sich aber weiterhin in einem recht schlichten Polygongewand. Der Sound hingegen hat sogar noch etwas abgespeckt, da die Schüsse jetzt eher wie dumpfe Schläge klingen. Weiterhin sind aber die Kom-

mentare von Johannes B. Kerner immer noch genial (konnten bisher von keinem Konkurrenzprodukt erreicht werden) und lockern das Spielgeschehen immer wieder auf. Desweiteren bietet die Ballorgie einen rasanten Spielablauf, der durch die Bedienungsfreundlichkeit (Doppelpässe, Kopfbälle etc.) immer für packende Strafraumszenen sorgt. Somit sind Kommentator, Zuschauer und Gameplay der Garant für eine tolle Atmosphäre, die vor allem für Einsteiger des Genres einen 100 prozentigen Spaß garantiert.

Fallrückzieher oder Flugkopfbälle. Ebenfalls wurde eine Flankentaste (R-Knopf) eingerichtet, mit der es möglich ist auf Höhe des gegnerischen Strafraums astreine Flanken auf die wartenden Stürmer zu schlagen. Der Kommentator ist auch auf dem Saturn der SAT 1-Moderator Johannes B. Kerner, der mit wortgewandten Floskeln das Geschehen auf dem Rasen - fast ohne Pausen - kommentiert. Um den besten Überblick über das Geschehen zu haben,

sollte man sich vor Spielbeginn eine der zahlreichen Kameraperspektiven entscheiden.

TEST SATURN

HERSTELLER: CENTREGOLD
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UNSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 89,-DM
MUSTER VON: CENTREGOLD

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
54% GRAFIK				
60% SOUND/FX				
80% FUN				



Bei Standardsituationen, wie z.B. Ecken, ist immer Gefahr im Verzug und die Abwehrspieler müssen höllisch aufpassen

DIE BESTEN VIDEOSPIELE

AM2 Beat'em Up 92%

Virtua Fighter 2

Saturn (Mega Fun 01/96 S. 36)

Gigantisch gute Konvertierung der aufwendigen Arcade-Balgerei. Technische Perfektion dank höchster Grafikaufösung und 60 Frames. Spielerische Tiefe durch über 1.000 verschiedene Bewegungsabläufe. Ein Muß für Saturn-Besitzer!

Virgin Eishockey 90%

NHL Powerplay '96

Saturn (Mega Fun 09/96 S. 72)

Aufwendige Polygon-Grafik, optimale Spielbarkeit mit vielfältigen Aktionsmöglichkeiten, intelligent aufspielende Computergegner und eine packende Rasanerzählung - das Parade-CD ROM dringt in EAs langjährigen Hoheitsbereich ein!

AM3 Rennspiel 92%

Sega Rally

Saturn (Mega Fun 01/96 S. 32)

AM3 in Bestform. Staubiges Arcade-Rennspiel mit abwechslungsreichem Streckendesign, wunderschönen Texture-Grafik, tollem 2-Spieler-Modus und dem bisher realistischsten Fahrverhalten im gesamten Konsolenbereich. Langzeitmotivation garantiert!

Acclaim/Iguana Fun Sports B5%

NBA Jam T.E.

PlayStation/Saturn (Mega Fun 11/95 S. B9)

Das Arcade-Basketball im aufgebohrten 32-Bit-Gewand. Spektakuläre Dunks, original NBA-Cracks, viele Secrets und das unvergleichlich rasante Gameplay machen NBA Jam zum König der Fun Games.

Psygnosis/DMA Design Denkspiel B7%

Lemmings 2

Super Nintendo (Mega Fun 11/94 S. 94)

Die haarsträubende Dummheit der Nager, gepaart mit Todesmut, sowie das ausgesprochen hinterlistige Level-design und die Masse an Charakteren garantieren Denkspiel-Fans erneut allerhöchsten Spielspaß.

Squaresoft Rollenspiel 91%

Final Fantasy III

Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 94)

Unheimlich komplex, atmosphärisch sehr gut in Szene gesetzt, benutzerfreundlich und technisch voll auf der Höhe, das sind die Rollenspiele wie wir sie lieben.

Sega/Climax Action-Adventure 91%

Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

Isometrische 3D-Grafik, eine unvergleichliche Atmosphäre und schwierige Geschicklichkeitstests: Sega stürzt Link vom Thron.



Sega Fußball B9%

Sega World Wide Soccer '97

Saturn (Mega Fun 10/96 S. 39)

Das dritte Update besticht durch realistische Motion Capture-Bewegungsabläufe, vielfältige Optionen, packende Strafraumszenen und ein äußerst anspruchsvolles Gameplay mit vielen Aktionsmöglichkeiten.

Electronic Arts Golf 90%

PGA Tour Golf III

Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 120)

Digi-Grafik, komfortable und vor allem realistische Steuerung, unübertroffene Optionsvielfalt, ein fordernder Liga-Modus, schlicht und einfach Golf in Perfektion, natürlich von EA.

Codemasters Tennis B6%

Sampras Extreme Tennis

PlayStation (Mega Fun 08/96 S. 42)

Detailliertere Tennis-Simulation mit originellen FMV-Sequenzen und einer Zuschauerkulisse, die individuell auf die Ballwechsel reagiert. Die gefühlvolle Steuerung erlaubt Ballwechsel vom aggressiven Serve & Volley bis hin zum spannenden Grundlinienspiel.

Electronic Arts American Football 90%

Madden '97

PlayStation (Mega Fun 10/96 S. 64)

Perfekter 32 Bit-Einstand: Übersichtlich und ansprechend gestaltete Grafik, intelligent agierende Computergegner, opulenter Strategieteil sowie eine optimale Spielbarkeit - makellos!

Sony Basketball 8B%

Total NBA'96

PlayStation (Mega Fun 3/96 S. 6B)

Die komplett durchgestylte Präsentation, geschmeidig animierte Polygon-Sportler und eine ausgewogenen Mischung aus Basketballaction und -simulation machen Sonys erste Korbwerfer gleich zum Vorzeige-Produkt in diesem Genre.

Probe Software/Acclaim Shoot'em Up 90%

Alien Trilogy

PlayStation (Mega Fun 3/96 S. 40)

Acclaims Adrenalin-Schocker besticht durch eine fesselnde Atmosphäre, bedingt durch flüssige texture-mapping-Grafiken und realistische Sound-Samples aus den Film-Vorlagen. Der 3D-Shooter ist zudem äußerst umfangreich und verbindet gekonnt Action- mit Strategie-Elementen. Diese geniale Ego-Ballerei läßt niemanden kalt!

Nintendo Jump'n Run 93%

Super Mario World 2 - Yoshi Island

Super Nintendo (Mega Fun 9/95 S. 40)

Miyamotos neuester Geniestreich bietet Level-design in Perfektion mit unzähligen Secrets. Durch Yoshi als Akteur ergeben sich zudem unzählige spielerische Möglichkeiten. Der eigenständige Grafikstil, Special Effects durch den FX2-Chip und Musik mit der typischen Nintendo-Süße sorgen für den technischen Rahmen.

Nintendo Jump'n Shoot 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 4)

Innovative Extras, tadellose Spielbarkeit, intelligentes Level-design, 24 Megs Umfang, da kann man über die nicht so berauschende Grafik locker hinwegsehen. Metroid ist selbst auf 16 Bit noch Kult.

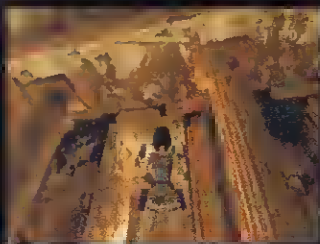
Electronic Arts/Bullfrog Strategie/Simulation B9%

Theme Park

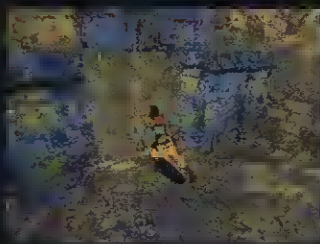
PlayStation/Saturn (Mega Fun 1/96 S. 72)

Die Vorzeige-Simulation besticht durch hohen Benutzerkomfort, gigantisches Motivationspotential und einer Spielkultur, die ihresgleichen sucht.





Mit der Extrakamera kann man gut nach oben schauen und erkennen, ob sich über einem Unheil zusammenbraut



Überall in den Levels lassen sich Geheimgänge finden. Um sich Zugang zu verschaffen, müssen auch manchmal große Steinblöcke bewegt werden

PlayStation / Saturn

Tomb Raider

Mit einer Mischung aus Adventure-Feeling, Plattformelementen und actiongeladenen Kampfszenen à la Indiana Jones und Bruce Willis will Core Design ein Game auf den Markt bringen, das einen Meilenstein in puncto Gameplay darstellen soll

Seitdem sich 1994 die ersten 3D-Ego-Shooter auf den heimischen PCs zu tummeln begannen, wurden nicht nur Rekordverkaufszahlen verbucht, sondern es wurde auch ein großer Schritt in puncto Gamedesign gemacht, der es ermöglichte, eine neue Art des virtuellen Erlebens zu verwirklichen. Nun sind knapp zwei Jahre ins Land gezogen und es wurden die unterschiedlichsten Vari-

anten des 3D-Pioniers produziert (Alien Trilogy, Exhumed, Quake), die jedoch keine revolutionären Neuheiten aufweisen können. Bei der englischen Software Schmiede Core Design hat

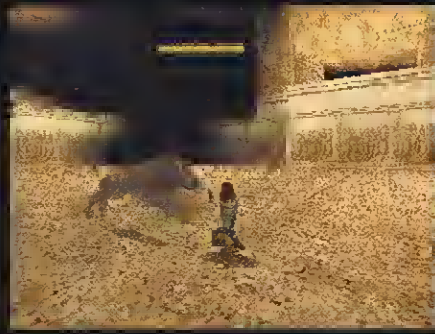
Eine Mischung aus Adventure-, Plattform- und Actionelementen

man sich nun aufgemacht, unterschiedlichste Gameplays, knifflige Puzzle- und Plattformelemente, genauso wie heiße 3D-Action, miteinander zu verbinden, um ein völlig neues Feeling beim spielen zu erreichen. Natürlich muß auch die Hintergrundstory gut





Um weiter voranzukommen, muß unsere Abenteurerin diese Löwengrube, die an ein römisches Kolosseum erinnert, durchqueren. ...



... Dabei stellt sich heraus, daß einige der Biester immer noch diesen Ort bewohnen, ...



... was als tödliche Erfahrung für Lara endet.

gewählt sein, um solch eine aufwendige Produktion rundum zum Erfolg zu führen. Bei Tomb Raider müßt Ihr als verwegene Abenteurerin Lara Croft im Auftrag eines mächtigen Syndikats nach dem mystischen Artefakt "The Scion" forschen. Dabei schlägt es Euch an alte, historische und gefährliche Orte rund um den Globus. So stehen auf der Besichtigungstour des weiblichen Indiana Jones nicht nur eine verlassene Inkastadt in Südamerika, sondern auch ein Labyrinth im griechisch-römischen Stil (der Minotaur läßt grüßen!) und nicht zuletzt der ägyptische Level und die Rätsel in einer Pyramide von Atlantis. Die vier Hauptschauplätze der Schatz-Hatz sind in etliche Unterzonen unterteilt, die langwieriges Ausprobieren und Rätselraten erfordern. Die Gestaltung der Levels erinnert in den Grundzügen an Originalschauplätze und wurde mit

Flüssige 3D-Echtzeitgrafik sorgen für heiße Abenteureraction

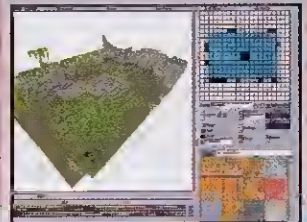
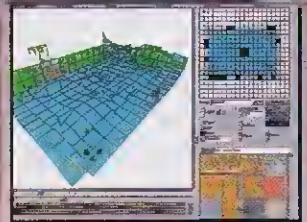
Hilfe einer eigens entwickelten 3D-Engine durchgeführt. So wird mit dem Room Editor eine 3D-Umgebung (siehe Block!) erzeugt, in der Ihr Euch



Jetzt heißt es nur nicht abrutschen, denn unten warten die Wölfe schon, die Kreise im Schnee ziehen und dabei ihre Spuren zurücklassen

aus einem Dritte-Person-Blickwinkel frei bewegen könnt. Dies beinhaltet nicht nur Bewegungen in einzelnen Räumen, wie z.B. bei Fade to Black in einem sogenannten "flat-floor-system", sondern es ist möglich in der

Der 3D-Room Editor in Aktion

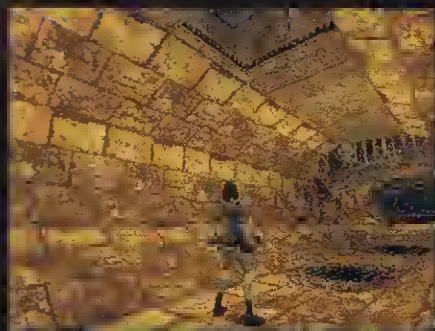


Auf der Levelkarte wird einfach der zu bearbeitende Raum ausgewählt (oben), um ihn dann nach Lust und Laune zu gestalten (mitte und unten): z.B. ein Texturgewand anlegen oder Gegenstände einfügen



Das Drachentor und die Verzierungen sind nur ein Beispiel für das exzellente Leveldesign

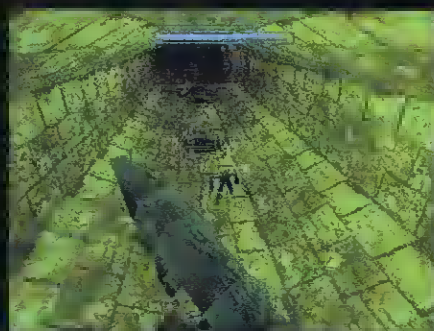




In Abwasserkanälen kann man oft auf unangenehme Zeitgenossen treffen, ...



... so auch auf diesen meterlangen Alligator, den man dann mit dem eigenen Waffenarsenal plattmachen kann. ...



... Wenn man Pech hat, trifft ihr den Krokodil unter Wasser, wo ihr den Turbo einschalten müßt, um nicht als Pausensnack zu enden

aus mehreren Ebenen (multi-levelled) bestehenden Umgebung zu klettern, springen und schwimmen. So könnte man Tomb Raider am besten als einen dreidimensionalen Prince of Persia-Verschnitt charakterisieren, der aber bei weitem technisch fortgeschrittener ist. Ebenfalls wurden die Figuren und Gestalten mit einer 3D-Engine erstellt und warten mit äußerst realistischem Aussehen

Intelligente und dynamische Kameraführung machen ein 100%-Reality-Feeling möglich



Beim Tauchen wird der verbrauchte Sauerstoff in Form von aufsteigenden Luftblasen abgegeben

und Bewegungsabläufen auf. Allein die Hauptdarstellerin besteht aus mehr als 2000 (!) einzelnen Animationsstufen, damit sie sich völlig frei und flüssig

durch die virtuelle Welt bewegen kann. Um das Reality-Feeling entsprechend zu präsentieren und zu vermitteln, wurde ein einzigartiges Cinematic-Camera-System verwendet. Dieses System arbeitet mit Laras Bewegungen innerhalb der verschiedenen Umgebungen zusammen und ermöglicht

so mit immer einen guten Überblick über die aktuelle Location. Die Kameraführung läßt es somit zu, daß ihr alle Bewegungsabläufe Eures Charakters hautnah miterlebt. Egal, ob es sich um Sprints, Schraubensprünge beider Seiten oder den neuen Rückwärtssalto mit anschließender 180-Grad-Drehung handelt. Desweiteren ist es möglich, Lara mit einer steuerbaren Kamera in jede beliebige Richtung blicken zu lassen, damit ihr die Decke, erhöhte Positionen oder Abgründe nach Hinweisen und Gegenständen absuchen könnt. Bei den Streifzügen durch die dunkle und schaurige Umgebung der Abenteuerorte begegnet Lara einer Vielzahl von Gegnern, Fallen und Nichtspieler-Charakteren und sie muß knifflige Rätsel lösen. Dabei entsteht eine





Zwei Wölfe wollen sich von hinten an eure Abenteurerin heranschieben. Mit einer schnellen Drehung werden sie aber ein tödliches Wunder erleben



Hoffentlich halten die Seile dieser Hängebrücke! Bei Indiana Jones sind normalerweise die Holzbohlen durchgebrochen und er kam dadurch ziemlich in Schwierigkeiten

düstere Atmosphäre, wie sie in keinem Abenteuerfilm besser sein könnte. Man ist immer gespannt, was eine um die nächste Ecke erwartet oder welche Gefahren in den Schatten lauern. Für die Gruselstimmung ist neben dem Leveldesign auch die große Bandbreite der Kontrahenten verantwortlich, die zum Teil aus Tieren unterschiedlichster Art bestehen: so z.B. Wölfen, Gorillas, Schlangen, Bären u.v.m., aber es gibt noch einige Überraschungen. Ebenfalls wird sie mit etlichen Fallen konfrontiert, von denen die Mehrzahl tödlicher Natur sind. Deshalb werdet ihr in den weitläufigen Tunnelsystemen genügend Gegenstände und Waffen finden, um diese Hindernisse zu meistern. Desweiteren begegnet unsere Abenteurerin verschiedenen Personen, die sie einerseits mit Rat und Tat unterstützen, aber ihr auch Steine in den Weg legen und sie bei der Suche behindern. In den FMV-Sequenzen, die zwischen den



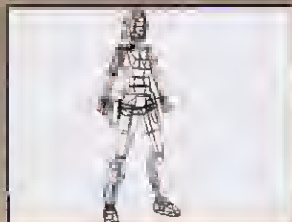
Um diesen muskelbepackten Gorilla zu beseitigen, benutzt Lara ihre beiden Pistolen

einzelnen Schauplätzen und erfolgreich absolvierten Teilzonen eingeblendet werden, werdet ihr mit weiteren Hintergrundinformationen versorgt, um weitere Rätsel zu lösen und die Geschehnisse rund um das

mystische Artefakt richtig einordnen zu können. (Georg)

Hersteller: Sega **Erscheint:** Oktober **Genre:** 3D Action-Adventure **Umsetzungen geplant:** PlayStation

Die Entstehung der Lara Croft



Das simple Vektorgerüst (oben) läßt schon erahnen, was sich dann mit dem fertigen Texturgewand (unten) präsentieren wird.



Dieser mächtige Braunbär ist mit seinen Tatzen und Fangzähnen ein nicht zu unterschätzender Kontrahent





Die Speedbootjagd über den Teich wurde durch einen Wasserspiegeleffekt raffiniert in Szene gesetzt



Noch schlummert er...: Bei der Gestaltung der zahlreichen Pistenrand-Objekte gab sich Codemasters besonders viel Mühe

Die Mini-Flitzer sind wieder los

Micro Machines v3

Codemasters und Micro Machines sind zwei Namen, die tunlichst in einem Atemzug zu nennen sind, denn seit die englische Firma aus dem beschaulichen Ort Warwickshire ihre erste Spielzeug-Flitzerei auf den Markt warf, avancierte dieses simple Spielprinzip zum absoluten Klassiker. Und damit das auch in Zukunft so bleibt, ließen sich die Programmierer für das 32-Bit-Debüt rund zwei Jahre Zeit

Micro Machines ist ebenso wie Bomberman ein Phänomen-Game: Simple Grafik, simples Gameplay, aber unendlich hoher Spielspaß, nicht zuletzt dank der genialen Multi-

player-Funktion, die die Jungs übrigens vom uralten Intellivision-Modul Auto Racing adaptierten. Doch bei Micro Machines v3 ist nun Schluß mit technischer Zweckmäßigkeit; kom-

plette 3D-Grafiken mit technischen Feinheiten und feinstes Gouraud Shading lösen die bisherige spärliche Bitmap-Optik der Mega Drive-Vorgänger ab. Und tatsächlich: die grafische

Gestaltung der ersten 32-Bit-Variante geriet diesmal zur absoluten Augenweide: sämtliche - zumeist bereits bekannte Rundkurse - wurden mit zahlreichen Gouraud schattierten Polygon-Objekten verziert, die teilweise auch mit ins Gameplay integriert wurden. So entpuppt sich der kauernde Frosch beim Garten-Rundkurs beispielsweise als klebrige Falle. Da die gesamte Grafik auf Polygongrafik basiert, sind diesmal auch schnelle Perspektivenwechsel möglich. Die Programmierer haben es hier hervorragend verstanden, dieses neue Feature effektiv einzusetzen. Hüpf! Ihr beispielsweise über die berühmte Cornflakes-Sprungschanze, zoomen die Flitzer kurzzeitig heran. Ein cooler Effekt, der die Grafiken sehr räumlich erscheinen läßt und zudem eine gute Übersicht garantiert. Codemasters beließ es aber nicht nur bei einer tech-



**Aufregende
Polygongrafik statt
simple Bitmap-Optik:
der räumliche
Effekt ist
bemerkenswert**

nischen Frischzellenkur, auch in puncto Gameplay konnten durch ein ausgiebiges Brainstorming viele sinnvolle Verbesserungen herausgearbeitet werden. An der grundlegenden Spielmechanik hat sich freilich nichts geändert, im Detail jedoch eine Menge. So könnt Ihr fortan die Kontrahenten mit

Auch der original Frühstückstisch-Kurs wurde wieder einmal bemüht, inklusive dem Sprung über die Cornflakes-Packung



Das Ende einer Micro Machines-Karriere: Fahrt Ihr zu dicht am Frosch vorbei, endet Ihr als unverdauliche Mahlzeit



Nur die Ruhe bewahren, sonst winkt ein ätzendes Szurebad



Auf Mad Professors Labortisch liegen allerlei kuriose Dinge herum

Cherry begleitet. Der Clou: Der riesige Polygon-Körper der Cherry wurde durch die Firma

VirtuoCity, die sich schon für Babe, The Flintstones und Aliens verantwortlich zeigte, dank

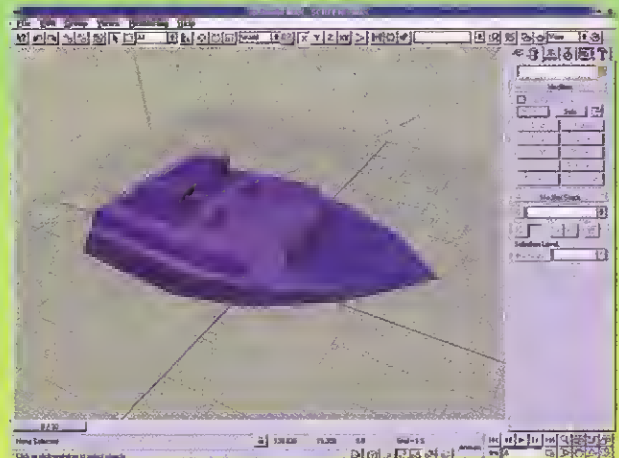
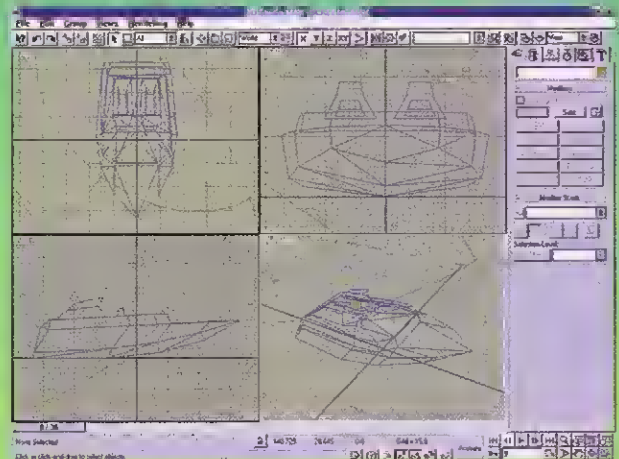
neuartigen Waffensystemen, wie beispielsweise einem Feuerstrahl, Missiles oder einem überdimensional großen Hammer traktieren. Durch das "Keepsis"-System dürft Ihr desweiteren alle erspielten Mini-Flitzer per Memory Card behalten und anschließend sogar als fahrbaren Untersatz einsetzen. Die Spannweite der einzelnen Spielmodi ist wieder einmal entsprechend groß: Absolvieren

der insgesamt 40(!) 3D-Rundkurse im Alleingang, Time Trial oder als Königsdisziplin die Versus-Option mit bis zu acht Kontrahenten gleichzeitig via Multi-taps. Erweitert wurde der Options-Dschungel zusätzlich durch Cherry's Driving School. Hier erhaltet Ihr anschaulichen Unterricht wie die Flitzer am besten beherrscht werden und werdet dabei durch eine gerenderte, charmant moderierende



Im Garten müßt Ihr Euren Mini-Boliden an einem Wasserschlauch vorbeimanövrieren

Die Entstehung eines Bootes



Anhand dieser Grafik-Studie könnt Ihr wunderbar die einzelnen Arbeitsschritte verfolgen! Zunächst wird am Computer ein Vektorgerüst erstellt, dann die Flächen mit Polygonen gefüllt und anschließend die Farbverläufe des Bootes berechnet





**Dank beweglicher Kamerafahrt
habt Ihr stets den optimalen
Überblick**



**Mit dem neuen Riesen-Hammer
wird die Konkurrenz schnell
einmal ausgeknockt**

Motion Capture-Technik ein-
drucksvoll animiert. Gleiches
geschah übrigens auch mit sie-
ben weiteren, bekannten MM-
Charakteren, die diesmal auch
visuell mit Euch kommunizie-
ren. Erstes Fazit: Ich freue mich
schon wahnsinnig auf diese put-
zige Flitzerei, denn hier hat

Codemasters scheinbar an alles
gedacht: räumliche Grafiken,
witzige Sounduntermalung und
das unvergleichliche Gameplay,
garniert mit einigen sinnvollen
Erneuerungen, kurzum: Super
Unterhaltung für jede
Altersklasse. (Ulf)



Hersteller: Codemasters **Er-
scheint:** Winter **Genre:** Rennspiel
Umsetzungen geplant: Saturn
(Winter)

**Insgesamt acht Grundthemen
wurden für das Streckendesign
verwendet; die meisten davon,
wie z.B. die Jagd über den Billard-
tisch, sind bereits bekannt**

Interview

"Eine echte Herausforderung"

**Interview mit dem Micro
Machines-Erfinder Andrew
Graham und der Entwick-
lercrew:**

Mega Fun: Wie lange wird an
MMv3 bereits gearbeitet?

Andrew Graham: Wir
arbeiten schon seit 20 Monaten
daran, und wir hoffen, daß es
wird in zwei Monaten fertigge-
stellt sein wird.

MF: Wieviele Personen arbei-
ten an diesem Projekt mit? Habt
Ihr auch extra für MMv3
Fremdfirmen beauftragt, die
Euch helfen sollten?

AG: Anfangs habe ich alleine
an MMv3 gearbeitet und nach
und nach wurde unser
Inhouse-Team auf 16 Personen
aufgestockt. Nur für die vorge-
renderten Animationen nah-
men wir die Dienste von Fremd-
firmen in Anspruch.

MF: Arbeitet Ihr auch an einer
Saturn-Version, oder denkt Ihr
gar an eine N64 Erscheinung?

AG: Ja, wir arbeiten schon an
einer Saturn-Version, und sie
sieht bereits recht vielverspre-
chend aus. Was das N64
betrifft, so haben wir zur Zeit
noch keine Pläne, aber mich
persönlich würde eine
N64-Version sehr reizen.

MF: Habt Ihr schon das N64
gesehen und damit gespielt?

AG: Ja, ich habe schon damit
gespielt und es scheint, daß
Nintendo das hält, was sie ver-
sprochen haben. Es ist unglaublich.

MF: Was war die größte Her-
ausforderung bei der Entwick-
lung von MMv3?

AG: Da die Landschaften bei
MMv3 im Gegensatz zu den
anderen Versionen dreidimen-
sional und nicht zweidimensio-
nal sind, war die Erschaffung
der verschiedenen Welten (es
wird ca. 40 geben) eine echte
Herausforderung.

MF: Wie ist bei Codemasters
die Einstellung gegenüber der
PS und dem N64?

AG: Gut. Sony hat sich auf
dem harten Weltmarkt mit sei-
ner Konsole sehr schnell eine
starke Machtposition erwor-
ben, das ist großartig. Die Har-
dware bietet eine gute Voraus-
setzung, die PS wird in großem
Umfang unterstützt, und unsere
Aufgabe besteht darin, sich
diese Grafik- und Soundvoraus-
setzungen zu Nutze zu machen
und mit dem für Codemasters
typischen, perfekten Gameplay
zu verfeinern. Was das N64
angeht, so ist dies eine sehr



**Andrew Graham hat Ruhe nötig: 22 Monate nimmt die
Programmierarbeit zu Micro Machines v3 in Anspruch**

beeindruckende Konsole und
Mario 64 ist ein Spiel, das große
Bewunderung verdient. Aber
wir müssen noch die von
europäischen Plänen von Nin-
tendo abwarten.

MF: Was ist der bedeutendste
Unterschied zwischen den bei-
den NG-Konsolen?

AG: Aus der Sicht eines 3D-
Programmierers ist die PS die
bessere Konsole. Die Stärken
des Saturns liegen aber im
zweidimensionalen Bereich und
ich weiß, daß es sehr schwer zu
programmieren ist, um einen
ähnlichen 3D-Effekt wie auf der
PS zu erreichen.

MF: Und wie ist das beim
Gameplay?

AG: Die Software-Entwickler
sollten endlich die hervorragen-
den Gameplayvoraussetzungen
der PS besser ausnutzen, sonst
wird diese Konsole von Nin-
tendo verdrängt. Ich kann es

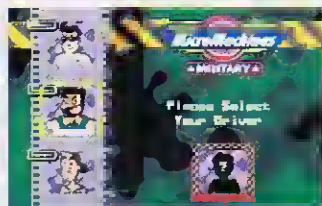
kaum fassen wie gering die
Anzahl von wirklichen Fung-
ames auf der PS ist. Dies ist
sicherlich nicht der Fehler der
Hardware. Hoffentlich wird
MMv3 dazu beitragen, diesen
Zustand zu ändern.

MF: An welchen anderen Pro-
jekten arbeitet Ihr zur Zeit?

AG: Jonah Lomu Rugby ist ein
Spiel, an dem wir zur Zeit
neben MMv3 arbeiten. Es ist ein
Mannschaftsspiel mit Aggressi-
on, Kraft und hervorragenden
Taktiken, die es zu erlernen gilt.
Rugby wird oft als ein kompli-
zierter Sport dargestellt, aber
wir arbeiten sorgfältig daran,
daß dieses Videospiel sofortigen
Spießpaß garantiert.

MF: Was sind Eure derzeitigen
Lieblingsspiele?

AG: Mario 64, Ridge Racer
Revolution.



Einer von 16 möglichen Fahrern. Bruno sieht zwar aus, als ob er gerade von einer Kneipenschlägerei kommt, aber bei MMM wird ja auch kein Halma gespielt

Am 1. November 1996 heißt es für viele Wehrdienstleistende, mindestens zehn Monate für das Vaterland zu dienen. Im gleichen Monat will die englische Softwareschmiede Codemasters mit den militärischen Einheiten der Micro Machines eine Großoffensive auf das Mega Drive starten. Vom Spielprinzip hat sich nichts großartig geändert: es geht hauptsächlich immer noch darum, vor drei Gegnern in der aktuellen Runde als erster ins Ziel zu gelangen. Dabei versucht man seine Kontrahenten in Tümpel, von Rampen oder in Hindernisse zu schubsen, um ihnen kostbare Zeit zu stehlen. Nun kann man auch -wie sollte es anders sein- bei der militänten Variante der Flitzerei, mit seinem Fahrzeug die Gegner zusätzlich mit Schüssen beharken. Bevor Ihr aber in das virtuelle Kampffrennen einsteigt, müßt Ihr noch einen von 16 verschiedenen Fahrern wählen. Aber nun auf-ins Kampfgetümmel mit einem von zehn unterschiedlichen Boliden: Panzer, Schneemobil, Hubschrauber, Jagdflugzeug, Zerstörer und Jeep, um nur einige zu nennen. Neben dem oben erwähnten Challenge Mode gibt es noch die Time Trial Runde; hier fahrt Ihr alle Kurse allein gegen eine vorgegebene Bestzeit, und in der Battle Arena müßt Ihr Euch 30 Sekunden lang gegen drei

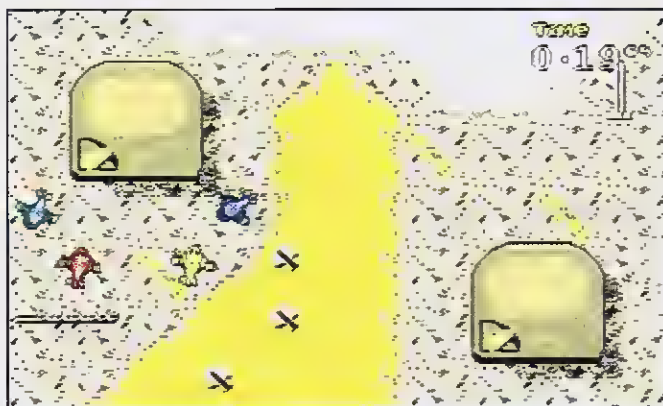
Mega Drive

Micro Machines Military

Achtung!!! Augen auf den Bildschirm richten, Joypad in die Hand nehmen, Gas geben und nicht vergessen, den Gegner mit der Kanone zu beharken. Codemasters bringt die Kompanie der kleinen Flitzer auf den heimischen Bildschirm

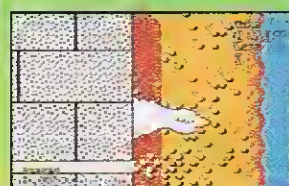
Kontrahenten wehren, die versuchen, Euch aus dem bildschirmgroßen Spielfeld zu drängen oder zu schießen. Diese drei Optionen gibt es in einem Normal- und einem Professional Mode und sie verändern sich nochmals, wenn Ihr zu zweit, dritt, viert oder paarweise in Gruppen gegeneinander antretet. Bei mehr als einem Fahrer fallen die Computergegner weg und es heißt nur noch gegen den/die Kumpel(s) zu bestehen. Desweiteren gibt es noch eine Extra-Option. In dieser könnt Ihr mit bis zu 16 Personen ein Knockout-Turnier starten (Immer zwei treten gegeneinander an, bei

ungerader Zahl werden Freilose verteilt), um den besten Fahrer zu ermitteln. Die Rennstrecken sind alles andere als Manövergebiete der Bundeswehr. So bekämpft man sich auf einem Bauernhof (kaputte Eier als Klebehindernisse, Mistkäfer und pickende Hühner als Behinderung der freien Fahrt), dem großen Eßzimmertisch (Messer, Gabel, Salz und Pfeffer als maßgebliche Hindernisse) oder dem heimischen Gartenteich, wo die Hatz um Seerosen und Schilfrohre verläuft. Die ganze militärische Flitzerei ist meist mit unterschiedlicher und schöner Marschmusik untermalt, aber



Auch im Helikopter müßt Ihr gegen die drei Gegner in der Battle Arena bestehen

Die drei Modi für einen Spieler



Im Challenge-Mode (oben) müßt Ihr gegen drei Kontrahenten über den Parcours flitzen. In der Battle Arena (mitte) heißt die Devise, 30 Sekunden zu überleben. Im Time Trial (unten) lautet das Ziel, die vorgegebene Bestzeit zu unterbieten, wobei Ihr allein auf der Piste seid und nur Hindernisse Euren Weg blockieren. (Hier ist es ein pickendes Huhn.)

auch Trommelwirbel und Trompetenappell sorgen für heitere Abwechslung. Im Großen und Ganzen (einige Levels sind noch nicht spielbar gewesen) zeigt sich Micro Machines Military in einem sehr guten Bild, gute Grafik und die vielen Mehrspieleroptionen sorgen bestimmt für eine große Langzeitmotivation. (Georg)

Hersteller: Codemasters **Erscheint:** November **Genre:** Rennspiel **Umsetzungen geplant:** keine



Dieser Mistkäfer schiebt im wahrsten Sinne des Wortes eine ruhige Kugel und kann damit alle Flitzer auf der Piste behindern



Mit den gepanzerten Fahrzeugen geht es über den Küchentisch, wo nicht nur flammenwerfende Feuerzeuge das Fahrerfeld beharken

GREEN

Spiele-Club such

NINTENDO 64

Tausche/kaufe/verkaufe Games für Nintendo 64, PlayStation, Saturn! Christian, Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr), 100% zuverlässig! Habe Bug, FIFA Soccer '96, Wing 3, Total NBA und viele mehr! Suche Tekken 2 und Formel 1!

MS / GG

Suche günstig Game Gear-Module, insbes. Galaga, Space Invaders, GG Aleste, Shoot 'em Up bevorzugt. Tel. 05441/7107, ab 17.30 oder Anrufbeantworter.

Suche Spiele für Game Boy und Game Gear (auch Akkupacks), z.B. GB: Super Mario Land 1-3, Choplifter, Tennis, Bomberman, Bubble Bobble, Kirby's Dreamland, Kirby's Pinball, R-Type u.v.m., GG: Mickey Mouse 1+2, Shinobi 1+2, Sonic 1+2, Ecco II, Axe Battler, Galaga, PGA '96, Wimbledon u.v.m. Alles anbieten! Tel. 0172/4309938

Verkaufe Game Gear mit 12 Spielen, z.B. NBA Jam, Shinobi 2, Fatal Fury Special + Zubehör für 450 DM. Tel. 03741/34155, ab 18 Uhr (Peter)

GAME BOY

Verkaufe 17 Game Boy-Spiele, z.B. Metroid 2, Top Gun. Verkauft außerdem für den GB ein Action Replay Pro und einen GB Akku. Preis nach Vereinbarung. Tausche auch gegen SNES-Spiele. Tel. 040/5226437 (Philipp)

Verkaufe 17 Game Boy-Spiele, z.B. Probotector 2, Metroid 2, Top Gun (auch einzeln) und eine GB Akku, sowie ein Action Replay Pro. Preis nach Vereinbarung. Tausche evtl. gegen SNES-Spiele. Tel. 040/5226437, 14-19 Uhr (Philipp). Call now!

3DO

3DO FZ-1 mit 16 CDs + Pat-Konverter für 450 DM. Tel. 02562/1535 (öfters probieren!)

NES

Suche NES-Spiel North and South, zahle Neupreis! Tel. 06386/7636

MEGA DRIVE

Tausche, verkaufe, kaufe Spiele für Mega Drive: Habe NBA Live '96, Sampras '96, NHL '95, FIFA '95, Hardball '94, NFL QB Club, Joe Montana 2, Rock 'n' Roll Racing, Sonic 2, Toe Jam & Earl, James Bond 3, Dune 2, Bubsy. Suche Int. Superstar Soccer D., Virtua Racing, Phantasy Star IV. Tausche auch zwei Spiele gegen eins. Tel. 03606/9319

VK. MD 2 + 2 Pads, Joystick, Netzteil, Anschlußkabel, 4 Spiele: König der Löwen, Lotus, Bloodshot, Sonic 2 für 300 DM, Game Boy mit Licht und Tasche für 50 DM. Raphael, Tel. 0621/772774

Verk. MD, MCD, 19 Spiele davon 4 CDs, 2 Controller für nur 350 DM, Tel. 02324/32743, Robert Klose

Verk. 25 Mega Drive-Spiele (u.a. Rock 'n' Roll Racing, Comix Zone, Story of Thor,

Streets of Rage 3, Samurai Shodown,...) + MD 1, 4 Pads (2x 6 Button), ARP, Adapter. Alles zusammen nur 600 DM! Waldemar Gertler, Orderstr. 92 F, 86163 Augsburg

Verkaufe Mega Drive mit 15 Top Spielen (z.B. Theme Park, Urban Strike, Aladdin), alles 100% in Ordnung, dazu kostenlos Pro Action Replay 2 Schummelmodul und 20 Gamers incl. etlichen Codes und Paßwörtern für nur 420 DM. Tel. 06232/82821 (Christian)

MD II (50/60 Hz), MCD II, 6 Button-Pad, Scartkabel, 11 Spiele (Thunderhawk usw.), inkl. Porto und Nachnahme, nur zusammen, für 450 DM. Tel. 04931/15648, ab 14 Uhr (Holger)

Verkaufe MD I, 3 Joypads + 1 6 Button-Pad, 18 Spiele mit Cheats und Codes für 250 DM. Tel. 0208/602475

VK: MD, Adapter + 6er Pad 130 DM, Shining Force 2, Warsong je 50 DM, Shining I. t. Dark 40 DM, Power Rangers, Buck Rogers, King's Bounty je 25 DM, Sonic 10 DM. Suche dringend Warsong 2 (US od. jp.). VK: 5N, Programpad, 5F 3 Dauerfeuerpad 150 DM. Tel. 07553/7712 (Beny)

VK: ca. 110 MD-, 20 MCD- + 20 SAT-Spiele + Zub. I MS-Converter (neu) 29 DM, IR-Pads für MD (neu) 65 DM! Suche: PC 486 mit Farbmon. + Zub., 3 1/2" LW + 5 1/4" LW, min. 400 MB-FP etc... im Tausch gegen Saturn mit verschied. Spielen + Zub. VB! Ruft an, oder faxt und fragt nach! Tel. & Fax 02421/770061

Verkaufe MD II, MCD II, 32X, 16 Module für 32X, 6 CDs für MCD, 1 3er und 1 6er Joypad und ARP 2, VB 1200 DM. Tel. 02161/583917

SATURN

Verk./tausche: Prügelspiel, X-Men, Panzer Dragoon, Digital Pinball, Virtua Fighter Remix + Grafik CD, Daytona, Sega Rally, Clockwork Knight 2, Street Fighter Zero, Virtua Fighter 2,... alle 100% in Ordnung. Preise: 20-60 DM. Tel. 039408/5370

Verkaufe Sega Rally (50 DM), X-Men (40 DM), Parodius (40 DM), Thunderhawk 2 (50 DM), Daytona (30 DM), Panzer Dragoon (35 DM), Teil 2 (50 DM), Clockwork Knight 2 (40 DM), High Velocity (50 DM), Gradius DP (60 DM), Hang On (40 DM), Shinobi X (40 DM), Virtua Cop (80 DM). Alles inkl. Porto u. per NN, Tel. 04931/15648, Holger

Verkaufe dt. Saturn, 2. Contr., AV-Kabel und 7 Spielen, z.B. VF 2, X-Men, Sega Rally, Daytona, Mystaria, Beat 'em Up und Panzer Dr. für 750 DM. Tel. 03501/446539, ab 18 Uhr (Rico)

Verkaufe Toshinden u. Street Fighter t. Movie für je 50 DM oder zusammen 85 DM. Tel. 02241/381769

Verk./tausche: V. Goal, V. Boxing, V. Cop, Daytona, Myst, FIFA '96, D. Pinball, Thunderhawk 2, V. Fighter, Sega Rally u.a. Suche G. Heroes, Road Rash, N. for Speed und Discworld, evtl. auch ältere Titel. Tel. 02581/6435, Thomas.

Suche für Saturn Tips und Tricks für das ultimative Prügelspiel (zahle sehr gut). Tel. 030/2414742, nach Philipp fragen

Stop: suche dringend für Saturn: Road Rash, D. F1, WWF Wrestlemania, evtl. auch Tausch. Habe z.B. NBA Jam T.E., Myst, Hang On GP '96 (alles Pal) usw. Ruft an (nehme nur Pal-Games): Tel. 07522/4963, ruft an, suche Demo CDs für Saturn.

Kaufe/tausche Spiele für Saturn + PS (auch Sammlungen m. Konsole). Suche für SNES Strategie- und Rollenspiele oder Neuheiten. Tel. 04774/991104 (Rainer)

Tausche/kaufe/verkaufe Games für Nintendo 64, PlayStation, Saturn! Christian, Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr), 100% zuverlässig! Habe Bug, FIFA Soccer '96, Wing 3, Total NBA und viele mehr! Suche Tekken 2 und Formel 1!

Kaufe Spiele für Saturn, PS + SNES. Suche vorrangig Neuheiten für SNES Strategie- u. Rollenspiele, auch Tausch möglich. Tel. 04774/991104 (Rainer)

Tausche/verkaufe Saturn- + PS-Games, z.B.: WipEout, V.F. 2, 5. Rally, FIFA '96, Mystaria, F. to Black, S. Shock, A. Tril., N. for Sp. usw., 40-60 DM oder tausche bei Interesse - Angeboten. Tel. 02770/870, bis 19 Uhr

Limited Edition-Saturn (weiß), umgebaut, 2 Pads, 11 Spiele, 650 DM. Habe auch Pal-Saturn, 7 Spiele, 2 Pads, 500 DM. Tel. 02208/5981 (Ugur)

Sega Saturn zu verkaufen! 2 Pads, 5 Spiele, Action Replay, Virtua Gun für nur 550 DM. Tel. 04203/3804

Suche Sony PS (Pal) und Saturn mit Spielesammlung. Suche auch Neuheiten für SNES, MD usw. Tel. 0641/970436, Monika

Tausche, verk., kaufe Saturn-Games, z.B. Earthworm Jim II, Golden Axe usw. Suche dringend: Mystaria, Guardian Heroes, Iron Storm, für SNES: Chronotrigger, King Arthur (Enix) usw. Zahle sehr gut!!! Tel. 037343/7120 (Ronny)

Suche Saturn! Einmalige Gelegenheit. Tausche Neo Geo CD, 2 Pads und 10 Spiele, z.B. Samurai 2, FF 3, Super 5. 2+3, World H. J., Sengoku usw. gegen Saturn mit 3 od. 4 Spielen. Tel. 09143/6181, ab 17 Uhr

Verkaufe, tausche u. kaufe ständig Saturn-CDs u. Zubehör!!! (dt./US/jp) Suche dringend alle (!) RPG/Action-Adv., V. Goal '96, Iron Storm, K.o.F. '95, Bomberman, Nights, A. Trilogy sowie 6 Spieler-A. + 4 Pads!!! Tel. 0721/689689 (Bernd)

Verk. Sega Saturn mit Multibau, nachisoliertem RGB-Kabel, 2 Pads, Joypad und 6 Spielen! Virtua Cop, Virtua Fighter 2, Sega Rally, Theme Park, Golf und VC für VB 850 DM (kein Einzelverkauf). Tel. 09187/6876, ab 17.30 Uhr, Boris verl.

Verkaufe Saturn-Spiele: Sega Rally, Virtua Fighter 2, Thunderhawk 2, FIFA '96, je 50 DM. Daytona, OFF World Interceptor, je 40 DM. Tel. 08177/479, ab 17 Uhr (Tobias)

PLAYSTATION

Verkaufe unbenutzte, nagelneue PS-Spiele: Theme Park 65 DM, Rayman 65 DM, Wing Commander 3 70 DM; oder alles zusammen für nur 180 DM, V5, NP 297 DM. Tel. 05922/4564 oder 02554/8023

Verkaufe für PS: Rapid Reload (40 DM) und Alien Trilogy (50 DM), beide Spiele sind komplett. Ruft an: Tel. 07142/61219

Suche Neuheiten u. Modulsammlungen + Konsolen für PlayStation, Saturn und SNES. Suche auch Spiele für ältere Systeme (MD, NES, GB usw.). Tel. 0641/970436 (Monika)

Suche: Tekken 1 (jp), Ridge Racer Revolution (jp. o. US). Verkauft: Battle Arena Toshinden 1 (Pal) 40 DM, Tekken 1 (Pal) 30 DM, FIFA Soccer '96 (Pal) 40 DM, Destruction Derby (Pal) 30 DM, Thunderhawk 2 (Pal) 50 DM, 3D-Ego-Shooter (Pal) 40-50 DM. Tausche auch! Tel. 09191/4784, ruft an! (Frage nach Michael!) Verschiede Spiele per Nachnahme (100% seriös!)

Verkaufe, tausche immer PS-Spiele. Suche alles. Tausche 2:1 bei neueren Spielen. Habe: D. Twisted Metal, R. Evil, Discworld, Zero Divide. 100% zuverlässig! Tel. 07361/42636, Tobi (ab 14 Uhr).

Tausche PS-Spiele! Habe z.B. R. Evil, Gunship, RRR, Twisted Metal usw. Suche z.B. Pro Pinball, F1, Burning Road usw. Verk./tausche gegen PS-Spiele: Komplettsammlungen von Zeitschriften, z.B. Mega Fun (mit allen 7 Clubausgaben) usw. Tel. 07354/1487, ab 17 Uhr

Tausche: Gunship, Olympic G., FIFA '96, Shockwave Assault, Lone Soldier, Jumping Flash, Starblade alpha, Galaxy Fight, Novastorm. Suche UFO, Worms, Fade to Black, Alien Trilogy, Space Hulk, X-Com, Return Fire. Tel. 03441/216440, 18-20 Uhr, fragt nach Mario.

Verkaufe PS mit Zusatzpad, Memory Card + 3 Spielen (Alien Trilogy, Starblade, Johnny B.) + RV-Adapter für 423 DM. Ruft an! Tel. 02041/58620

Verkaufe PlayStation mit 15 Spielen, 2 Pads, Memory Card und weiterem Zubehör für 1200 DM! Tel. 02225/14820

Kaufe/tausche Spiele für Saturn + PS (auch Sammlungen m. Konsole). Suche für SNES Strategie- und Rollenspiele oder Neuheiten. Tel. 04774/991104 (Rainer)

Tausche/kaufe/verkaufe Games für Nintendo 64, PlayStation, Saturn! Christian, Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr), 100% zuverlässig! Habe Bug, FIFA Soccer '96, Wing 3, Total NBA und viele mehr! Suche Tekken 2 und Formel 1!

Kaufe Spiele für Saturn, PS + SNES. Suche vorrangig Neuheiten für SNES Strategie- u. Rollenspiele, auch Tausch möglich. Tel. 04774/991104 (Rainer)

Tausche/verkaufe Saturn- + PS-Games, z.B.: WipEout, V.F. 2, 5. Rally, FIFA '96, Mystaria, F. to Black, S. Shock, A. Tril., N. for Sp. usw., 40-60 DM oder tausche bei Interesse - Angeboten. Tel. 02770/870, bis 19 Uhr

BITTE BEACHTEN !

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Desweiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkeaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir leider aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele mehr in die Bourse aufnehmen.

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Verk. SNES, US-Adapter + 22 Spiele (Donkey Kong Country, Yoshi's Island, Earthworm Jim, Secret of Evermore, Batman Forever, Mario Kart usw.) 950 DM. Tel. 07702/1828

Verkaufe SNES, 2 Pads, Action Replay 2, Tribal Tab und 16 Spiele, z.B. Yoshi's Island, SoE, Illusion of Time, Theme Park, DKC, Jimmy Connors, PGA Golf, Unirally, Clay-fighter usw. für 900 DM (NP 2200 DM), außerdem 3 Beat 'em Ups. Call: Tel. 09081/87603

Verkaufe SNES, 2 Pads, 6 Spieler-Adapter + 12 Spiele für 650 DM, sowie Mega Drive mit 18 Spielen für 700 DM. Tel. 05725/7488

Verk. SNES, 2 Pads, Scartkabel, US-Adapter (Fire), Uniracers, Pink goes to Hollywood (US), SMW, SM All-Stars, Donkey Kong Country, Prügelspiel, Flashback, F-Zero, S. Mario Paint m. Maus, Super Metroid, Dirt Tracks FX, zus. 450 DM, Spiele auch einzeln ca. 30-70 DM. Tel. 09837/1224

Verkaufe SNES-Spiele: Stargate und Pitfall, je 40 DM, Earthworm Jim 2, Breath of Fire 2 und Secret of Evermore, je 70 DM, Earthworm Jim 1 für 50 DM. Verkäufe auch alles zusammen für 330 DM, Lasse mit mir verhandeln. Tel. 09682/2696, ab 17 Uhr (Claus)

Verkaufe F-Zero, Warlock, je 50 DM, Action Replay II 40 DM, SMW, Starwing, Street Fighter II, Alien 3, Super Mario Kart, Pilotwings, je 30 DM. Tel. 02191/68121

Suche günstig SNES-Spiele: Cool Spot, Dennis, Home Alone, Beavis Butthead, Mario is Missing, König der Löwen, Beethoven, Secret of Evermore, Mystical Ninja, Might and Magic II. Außerdem Action Replay 3 (dt), Mega Drive II und Mega Fun-Hefte. Schreibt an: Birthe Schrader, Heidhorst 17, 21031 Hamburg.

Verkaufe SNES mit ASCII-Joypad, Joypad, Street Fighter II und NBA Live '96 für nur 180 DM oder SNES + 2 Joypads für 100 DM oder NBA Live '96 + Street Fighter für 80 DM. Bei Interesse: Till Röcke, Auf dem Strengel 12, 53489 Sinzig oder Tel. 02642/980776

Verk./tausche über 30 Spiele, z.B. King Arthur, Vortex (US), Cybermator (US), Starwing, Hulk, Phalanx (jp), Parodius, Lemmings (US), Sat, Slammaster, Actraiser II, Warlock, Rise of Robots, Captain America, Probotector, Spiderman X-Men, Castlevania IV, Dragon's Lair, Pilotwings, Striker I, FIFA I, Video Games 12/92-7/95, 2 Program-Pads. Tel. 02501/58613

Verkaufe super erhaltenes Super Nintendo (1 Jahr) mit 8 Sp. (u.a. Sec. of M., Int. Sup. Soccer), Super GB, Action Replay MK 3, 3 Contr. u.v.m., NP über 1300 DM für sagen-

hafte 600 DM VB. Tel. 02192/2689, ab 18 Uhr (Patric)

Handle ständig mit SNES-Rollenspielen. Suche z.B. Chronotrigger, King Arthur (Enix), Brandish, Ultima, Dragon View u.v.m. Zahle sehr gut o. biete SNES- u. Saturn-Spiele zum Tausch. Tel. 037343/7120 (Ronny)

Tausche: Super Nintendo, S. Game Boy + 25 Spiele, z.B. Illusion of Time, SMW 2, Sim City gegen PS + Spiele. Der 1. Anrufer bekommt Tiny Toon (GB) gratis dazu. Meldet Euch bei Volker unter: Tel. 0345/6132029. Verkäufe auch alles für 450 DM

Verkaufe 6 Pal-Spiele für nur 250 DM. Populous, Ghouls 'n' Ghosts, Super Soccer, Mario Allstars, Mystic Quest Legend, Beat 'em Up gibts bei mir unter Tel. 0621/555871

VERSCHIEDENES

Tausche/kaufe/verkaufe Games für Nintendo 64, PlayStation, Saturn! Christian, Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr), 100% zuverlässig! Habe Bug, FIFA Soccer '96, Wing 3, Total NBA und viele mehr! Suche Tekken 2 und Formel 1!

Verk. PS-Spiele: Alien Trilogy, Ridge Racer, Toshinden, Lone Soldier, Striker '96, Extreme Games, SNES-Spiele: Samurai Shodown, Rasenmähermann, alles Pal, alles zusammen 430 DM, auch einzeln. Verk. auch Zeitschriften, z.B. Total Fun Vision. Ruft an: Tel. 09181/22404

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Suche Akira, Dominion, AD Police, Ukotsuk Idoji, Fatal Fury, Bubblegum Crisis, Riding Bean, Tenchi Muyo und so weiter. Alle Manga originalverpackt, evtl. Tausch. Tel. 05232/64301, bis 19 Uhr (Farris)

Movelisten für viele Prügelspiele + über 1000 Cheats, Lösungen, ARP-Codes, Tips u. Tricks. Fast alle Systeme. Verk. auch MD-Spiele ab 20 DM. Liste/Info gegen 3 DM in Briefmarken von P. Müller, Bezirksstr. 137, 66663 Merzig.

Nintendo 64 mit Game, Mega Drive, Mega CD mit 6 Games, günstig. Sony Videoprojektor, Heftsammlungen, NTSC Laserdiscs, aktuelle Filme. Suche PS mit Mad Katz und F1-Game. Tel. 07263/2489

Verkaufe/tausche Spiele für N 64, PS, SAT. Suche Animes jeglicher Art. Jan Freise, Ebst 1, 25881 Tating, e-mail:Jan.Freise@t-online.de, Tel. 04862/17337, Fax: 04862/1629. Suche jemanden, der NTSC-Videos auf Pal wandeln kann.

Verkaufe, tausche Saturn-, PS-Spiele. Habe für Saturn: Digital Pinball (jp), Panzer Dragoon 2 (US) u. Clockwork Knight 1+2 (jp),

Inserentenverzeichnis

Computec Verlag	34, 59, 97
Computertreff Kudak	67
Cross Versand	11
Dataflash	U2, U3
Double T Arcade Store	73
Fair Play Video	83
Freak s Shop	19
Gamers Point	79
Gameshop	75
Gamestore	65
GZ Games	83
Hall of Games	15
Highway to Hell	15
Jetstream	81
M.C. Game	25
Media Point	13
Messe Berlin	61
Metropolis	71
Microprose	U4
Primal Games	61
Theo Kranz Versand	5
Wial	31
Wolf Soft	75

für PS: Novastorm u. Beat 'em Up (Pal). Außerdem SNES-Gerät mit 6 Spielen für 230 DM. Suche Nights + Joypad. Tel. 07161/40951

Verkaufe Neuheiten und Raritäten für Saturn, PlayStation und Nintendo 64! Call: Tel. 08062/3006

Sega Mega Drive-Club sucht Mitspieler/in für Turniere. Eishockey u.a. Sportsp. Info bei: Hilse, Walldorferstr. 119, 22047 Hamburg, Tel. 040/6952883

Suche PS-Engine/Turbo Duo-Spiele, u.a.: Record of Lodoss War, Warsong, Xanadu, Babel, Blood Gear, Y's, Bural I, Cyber City Ddeo B0B, Flash Hiders, Xak, Cardangel, Goetzendiener, Hart of Stone, Lady Phantom, Monstermaker, PC-EngineFX, Speichercard, Ranma1/2 3, Stay With You, Ultra-Box, Faerie Dust Story, Saverangel, Cal, Sylphia, Engine-Fan/Engine-Freak-Hefte (jp). Tausche oder (verkaufe) HU-Cards & CDs (jp + US). Tel. 04102/56941

Sega Saturn: Panzer Dragoon II für 70 DM; SNES: F-Zero 40 DM, International Superstar Soccer für 50 DM, Starwing 40 DM, Blackhawk 60 DM. Guido Vanleer, Eschenstr. 7B, 47055 DU, Tel. 0203/734611

Tausche PS-, Saturn-Games. Habe: RRR, Descent, WipeOut, Bug, Daytona, VF Remix, VF 2, Virtua Cop, Sega Rally, Panzer Dragoon, Nights, Lenkrad. Auch div. PC-Spiele, NES, MD. Tel. 04963/990143, ab 19 Uhr (Bernd Oberländer)

Suche: Super Nintendo-Spiele: zahle 20-40 DM. Sony PlayStation-Spiele: zahle bis 40 DM, Sega Saturn-Spiele: zahle bis 40 DM, auch ganze Sammlungen. Tel. 0208/877628. Suche Nintendo 64 mit mindestens 2 Spielen bis 600 DM.

Stop!!! Suche Automatenplatten (Snow Bros., Vendetta, The Punisher, Tumblepop, Captain Commando, Joe & Mac, Bomberman,...) Suche außerdem Engine-Spiele (Cards + CDs) und Saturn-Spiele + Zubehör (Pads, Boards, Multiplayer Adapter, MPEG Karte,...) Tel. 0221/699101, tägl. 16-22 Uhr (Markus). Hurry up!!!

Achtung! Verk. Game Gear mit TV-Tuner, 2 Battery Packs, Lupe, Netzteil, Tasche + 24 Spiele (Sonic 1,2+4, World Soccer, Batman Returns, Power Ranger 1+2, Super T., Batman Forever, Car Race, Columns, Space Fire,...) für nur 600 DM! Lieferkosten übernehmen ich! Nur komplett! PS Steering Wheel 125 DM. Suche Resident Evil (PS), biete B0 DM. Tel. 02801/4071 (Nils)

Löse meine Mega Drive- und Mega CD-Sammlung auf. Viele Top Spiele für 30 DM. Verk. günstig Spiele für SAT, PS, 3DO, 32X, Game Gear, SNES. Verk. Super Scope (US) mit 6 Spielen für nur 70 DM (Panzerfaust für SNES). Verk. Fighting Stick \$5 von Hovi für SAT 70 DM (mit Microschalter). Verk. US-SNES mit Adapter und Spiel für nur 150 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verk. Neo Geo CD (jp, Frontlader), 2 Joypads, 1 Joyboard (alt), 6 Spiele: NAM, ASD II, Viewpoint, Last Resort, Pulstar, Samurai Shodown II, VB 600 DM, evtl. Tausch gegen PS oder SAT. Suche Crying Freeman-Anime, sowie einige MD-Spiele, Jörg Senf, Otto Rothe Str. 14, 07549 Gera

Verk. Jaguar mit 3 Spielen, VB 160 DM. Für PS: Resident Evil (US) 70 DM; für SAT: Virt. Fighter 20 DM, Lenkrad 70 DM; für SNES: Super Joe Hockey 25 DM; für MD: FIFA Soccer '95 25 DM; für NG CD: Agg. of Dar Combat 30 DM, Sven Lange, Silberallee 18, 09496 Marienberg, Tel. 03735/61512

Verkaufe + kaufe Spiele und Hardware für PC-Engine + Turbo Duo, habe noch einige Platinen für MAK. Tel. 02374/850355, ab 17 Uhr

HU-Cards jp/US CD ROM jp/US ca. 85 Stück zu verk. od. Tausch Sony PS/Saturn. Tel./Fax 0212/208689, ab 18 Uhr (Wolfgang)

Verkaufe günstig einige Spiele für PS und SAT (japanische Versionen). Verkäufe außerdem einige Spiele für SNES. Evtl. auch Tausch. Ruft einfach 'mal an! Tel. 0931/886759

Verkaufe: SNES-Spiele sowie MD + 3 Spiele für ca. 150 DM, SNES-Spiele von 40-70 DM. Verkäufe auch Zeitungen und Spieleberater, auch Dauerfeuerpad. Tel. 03491/86992 Ulli verlangen! (ab 20 Uhr) PS: Suche preiswerte PS. Bin auch bereit zu tauschen.

Suche ständig Spiele (möglichst US oder jp, auch ältere) für PS, SAT, MCD, MD, SNES. Evtl. auch Tausch oder Verkauf. Suche außerdem Videogame Soundtracks auf CD. Tel. 0551/371551 (Daniel)

Verk. preiswert meine Sammlung von Tips und Tricks, Cheats und Paßwörtern, sowie Lösungen u. ARP-Codes von Nintendo u. Sega. Suche GB, Great Greed, FF, Fortress of Fear, Mystery v. SNES, Solstice, Nadia, Faria, Toobin, Goonies 2, Kickle Cubicle, Time Lord. Tel. 030/6740766

Verkaufe N 64, Mario, RGB-Umbau, Netzteil, 5 Monate Garantie für nur 849 DM, NP ca. 1199 DM. PS-Spiele: True Pinball 50 DM, Motor Toon 2 50 DM, Total NBA 30 DM, NBA In the Zone (US) 50 DM, Dead Heat Road 50 DM. Tel. 08621/62795, nach Ilyas fragen.

Biete Video Games-Zeitschriften Sammlung Nr. 3/91 bis 8/96, sowie SNES-Spiele + Konsole + Tausch PS-Spiele/Pal. Tel. 03425/925050

Sammlungsaufbau! Biete Nintendo 64 mit RGB-Umbau u. Mario 64 für 1099 DM. PlayStation (jp) mit Starblade für 299 DM, Saturn mit 2 Spielen für 369 DM. Weitere Spiele für PlayStation und Saturn auf Anfrage! Tel. 02156/77827

Achtung: Oldie Sammler! Biete ein Philips G-7000 von 1978. Ohne Verpackung, aber 100% In Ordnung und funktionsfähig, mit Antennenkabel und 2 Joysticks. Dazu 5 Spielmodule: Baseball, Laserkrieg, Krieg im Weltall, Satellitenangriff, 2 in 1 Basketball und Bowling. Alle in Original Verpackung, 2 ohne Anleitung. Das alles für nur 150 DM unter Tel. 0621/555871.

Kaufe Spiele und Spielesammlungen von SNES, Game Boy, Mega Drive und Nintendo, Spiele nur Pal-Versionen und mit Verpackung und Anleitung. Auch Zubehör wie Adapter, Joypad usw. Preiswerte Game Boys gesucht. Tel. 03634/38495, Peter (18.30-20 Uhr oder am Wochenende)

Tausche, verkaufe, kaufe Spiele für Mega Drive: Habe NBA Live '96, Sampras '96, NHL '95, FIFA '95, Hardball '94, NFL QB Club, Joe Montana 2, Rock 'n' Roll Racing, Sonic 2, Toe Jam & Earl, James Bond 3, Dune 2, Bubsy. Suche Int. Superstar Soccer D., Virtua Racing, Phantasy Star IV. Tausche auch zwei Spiele gegen eins. Tel. 03606/9319

Verkaufe Sega Rally (50 DM), X-Men (40 DM), Parodius (40 DM), Thunderhawk 2 (50 DM), Daytona (30 DM), Panzer Dragoon (35 DM), Tell 2 (50 DM), Clockw. Knight 2 (40 DM), High Velocity (50 DM), Gradius DP (60 DM), Hang On (40 DM),

Shinobi X (40 DM), Virtua Cop (80 DM). Alles inkl. Porto u. per NN. Tel. 04931/15648, Holger

Suche: Tekken 1 (jp), Ridge Racer Revolution (jp. o. US). Verkäufe: Battle Arena Toshinden 1 (Pal) 40 DM, Tekken 1 (Pal) 30 DM, FIFA Soccer '96 (Pal) 40 DM, Destruction Derby (Pal) 30 DM, Thunderhawk 2 (Pal) 50 DM, 3D-Ego-Shooter (Pal) 40-50 DM. Tausche auch! Tel. 09191/4784, ruft an! (fragt nach Michael)! Verschicke Spiele per Nachnahme (100% seriös!).

Verkaufe/tausche: Discworld, Road Rash, Kileak the Blood, Theme Park, je 70 DM, Wing Commander '96, NBA Live '96, Alien Trilogy, je 80 DM (alles Pal mit Pack. und Anl., alles 100% O.K.) Postweg 100% seriös! Oder tausche gegen: NHL Face Off, NFL Game Day, Shellshock, Agile Warrior, Olympic Soccer, Sampras Extreme Tennis, Fade to Black usw. Ruft an!! Es lohnt sich bestimmt. Tel. 02236/40793, ab 14 Uhr (David)

Suche günstig SNES-Spiele: Cool Spot, Dennis, Home Alone, Beavis Butthead, Mario is Missing, König der Löwen, Beethoven, Secret of Evermore, Mystical Ninja, Might and Magic II. Außerdem Action Replay 3 (dt), Mega Drive II und Mega Fun-Hefte. Schreibt an: Birthe Schrader, Heidhorst 17, 21031 Hamburg.

Suche PS-Engine/Turbo Duo-Spiele, u.a.: Record of Lodoss War, Warsong, Xanadu, Babel, Blood Gear, Y's, Burai 1, Cyber City Odeon 808, Flash Hiders, Xak, Cardangel, Goetzendler, Hart of Stone, Lady Phantom, Monstermaker, PC-EngineFX, Spelchard, Ranna 1/2 3, Stay With You, Ultra-Box, Faerie Dust Story, Saverangel, Cal, Sylphia, Engine-Fan/Engine-Freak-Hefte (jp). Tausche oder (verkaufte) HU-Cards + CDs (jp + US). Tel. 04102/56941

Löse meine Mega Drive- und Mega CD-Sammlung auf. Viele Top Spiele für 30 DM. Verk. günstig Spiele für SAT, PS, 3DO, 32X, Game Gear, SNES. Verk. Super Scope (US) mit 6 Spielen für nur 70 DM (Panzerfaust für SNES). Verk. Fighting Stick SS von Hovi für SAT 70 DM (mit Microschalter). Verk. US-SNES mit Adapter und Spiel für nur 150 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verk. Neo Geo CD (jp, Frontlader), 2 Joypads, 1 Joyboard (alt), 6 Spiele: NAM, ASO II, Viewpoint, Last Resort, Pulstar, Samurai Shodown II, VB 600 DM, evtl. Tausch gegen PS oder SAT. Suche Crying Freeman-Anime, sowie einige MD-Spiele. Jörg Senf, Otto Rothe Str. 14, 07549 Gera

Verk./tausche über 30 Spiele, z.B. King Arthur, Vortex (US), Cybernator (US), Starwing, Hulk, Phalanx (jp), Parodius, Lemmings (US), Sat. Slammaster, Actraiser II, Warlock, Rise of Robots, Captain America, Probotector, Spiderman X-Men, Castlevania IV, Dragon's Lair, Pilotwings, Striker I, FIFA I, Video Games 12/92-7/95, 2 Program-Pads. Tel. 02501/58613

Verkaufe SNES, 2 Pads, Action Replay 2, Tribal Tab und 16 Spiele, z.B. Yoshi's Island, SoE, Illusion of Time, Theme Park, DKC, Jimmy Connors, PGA Golf, Unirally, Clay-fighter usw. für 900 DM (NP 2200 DM), außerdem 3 Beat 'em Ups. Call: Tel. 09081/87603

Kaufe Spiele und Spielesammlungen von SNES, Game Boy, Mega Drive und Nintendo. Spiele nur Pal-Versionen und mit Verpackung und Anleitung. Auch Zubehör wie Adapter, Joypad usw. Preiswerte Game Boys gesucht. Tel. 03634/38495, Peter (18.30-20 Uhr oder am Wochenende)

NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

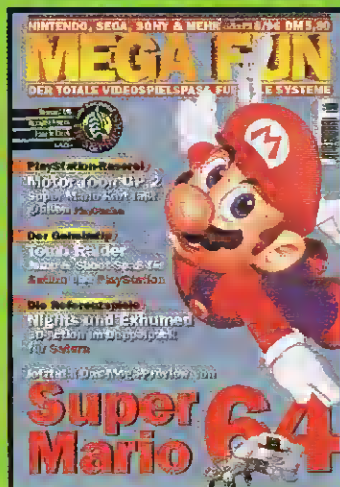
der letzten

3 Monate

nachbestellen!



07/96



08/96



09/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, 1 FERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ MEGA FUN 07/96 zu DM 5,80

☐ MEGA FUN 08/96 zu DM 5,80

☐ MEGA FUN 09/96 zu DM 5,80

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale DM 3,-

GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

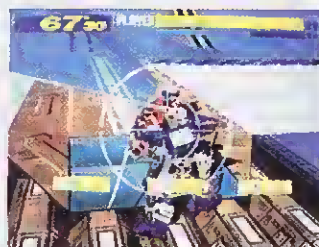
DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

MEGA FUN



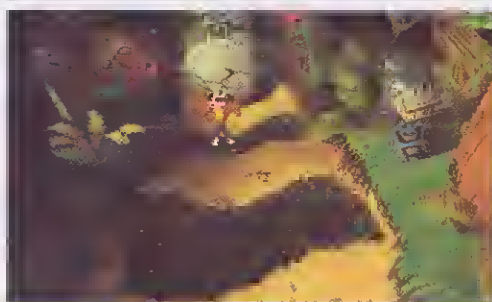
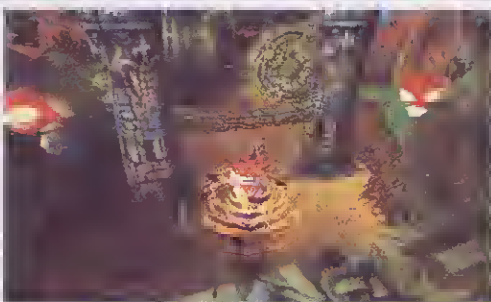
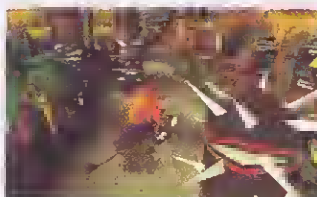
Virtual On (SAT)

Noch eine Home-Konvertierung aus der legendären AM-Schmiede. Bei diesem ungewöhnlichen High Tech-Shooter treten acht Mechs gegeneinander an. Ein Actionspiel mit einer Prise Strategie und einem tollen Zwei-Spieler-Modus, das von einem aufwendigen Missionstick-Duo unterstützt wird.



Crash Bandicoot (PS)

Auf der ECTS wird die fertige Version inklusive der dritten Insel endlich vorgestellt. Naughty Dogs Vorzeige-Hüpfer umfaßt damit über 30 Levels voller beinhardter Geschicklichkeitsproben und beeindruckender 3D-Grafiken. Wie sich das neue Maskottchen gegen Mario & Co schlägt, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.



ECTS '96

1996 ist sicherlich das Jahr der Fachmessen. Doch die ECTS wird dieses Jahr zum letzten Male zweimal in zwölf Monaten veranstaltet. Um so größer wird dafür die Herbst ECTS gestaltet: Alle namhaften Hersteller haben sich angekündigt, um ihre Neuheiten vorzustellen. Wir werden den Trip nach London zusätzlich dafür nutzen, um parallel dazu über die feierliche Eröffnung von Sega World, der Spielhalle der Zukunft, zu berichten.



Mega Fun 11/96 erscheint am
16. Okt. 1996

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25 0

Anschrift der Redaktion:
Redaktion Mega Fun
Pleischerschulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 15 51 8
Telefax 09 31 / 15 51 9

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
Uwe Kraft

Textkorrektur:
Uwe Kraft, Silke Schneider, Sandrie Souleiman,
Kersten Wolf

Redaktion:
Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun:
Sonntag, den 20. Oktober 1996, 14 - 18 Uhr
Tel: 09 31 / 15 51 8

Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine
Tips & Tricks/Fragen zu einzelnen Spielen
beantworten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an
die im Heft (Seite T&T 2) oder auf der
Originalverpackung angegebenen Hersteller.

Freie Mitarbeiter:
Georg Döller, Frank Fischer, Björn Harhausen,
Guido Hofmann, Christoph Pütz, René Schneider,
Gerd Sebök, Sandrie Souleiman

Layout:
Uwe Kraft, Silke Schneider, Gerd Sebök

Rendering des Mega Fun-Logos:
Binärdesign, Würzburg

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
VECTÖR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 73-77, 47 058 Duisburg
Telefax 02 03 / 3 05 11 555
Telefon 02 03 / 3 05 11 552
Verkauf:
Thomas Kammer -551
Oliver Diemers -554
Thomas Diel -552
Disposition:
Gregor Eicker -553
Anzeigenleiter: Thomas Kammer

Anzeigenverkauf:
Computer Verlagsgesellschaft Nürnberg
Isarstraße 34, 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 / 9 68 32 0

Media-Beratung: Thorsten Szameitat - 19
Media-Beratung: Wolfgang Menne - 43
Disposition: Tanja Kaiser - 32
verantwortlich: Thorsten Szameitat

Telefax: 09 11 / 6 42 78 60
CompuServe: 101647,2432
D-Netz 01 71 / 6 21 31 46

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Acclaim

Abonnement:
Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 62,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Fragen zum Abonnement: Tel. 09 11 / 53 25 179

Heftnachbestellungen (können nur per Vorkasse,
V-Scheck oder bar, erfolgen; es können jeweils nur die
letzten drei Ausgaben geliefert werden)
Bitte wenden Sie sich nur schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Manuskripte:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt
der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in
den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publi-
kationen, Eine Gewähr für die Richtigkeit der
Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind ur-
heberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion
oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

ISSN 0946-6282
Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche
Unterstützung bei: Acclaim, Binärdesign, CIC
Interact, Electronic Arts, Galaxy, Konami, Theo Kranz
Versand, Laguna, Klaus Lohhoff, Microprose
Nintendo, Nova, Sony Interact, Europe, Sega, Virgin,
Warner Interact, Entertainm.

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI
UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER
ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.
ERHÄLTICH FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH

- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeiten bis zu 100 Codes auf einmal.
 - ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR HINTERBAUTE CODES** - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
 - ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
 - ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
 - ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinders findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
 - ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du die Spielgeschwindigkeit von 100% bis auf 10% verringern.
 - ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
 - ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EURDSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- KOMPLETT-PREIS DM 109,- INKLUSIVE UHR**



ACTION-REPLAY-UHR

Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, Deine genauen Spielzeiten zu messen und zu stoppen.

Paketinhalt: Action Replay und Action-Replay-Sportwatch (bis 30m wasserdicht).

Abbildung kann abweichen.

Nur für Endkunden

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
 - ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
 - ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
 - ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
 - ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
 - ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
 - ★ **ISHIOO-GAME** - Wenn Du Dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen "ISHIOO" und einer Uhr ausgeliefert!!
- ACTION REPLAY™ UND UHR ALS KOMPLETT-PAKET**

DM 99,-

ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast Du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
 - ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
 - ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EURDSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- FÜR MASTER SYSTEM™ DM 79,-
 FÜR GAME BOY™ DM 99,-
 FÜR NES™ DM 99,-**

ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE, INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!

Diesen "NDTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Notline für neue Codes, News usw.) kann man als Clubmitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.

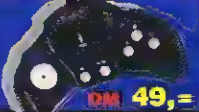
WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.

ACHTUNG!!

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips & Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EURDSYSTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

3DO™ Speedpad

Joypad-Ersatz; für die Benutzung mit jedem 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™-System.



DM 49,-

TV SYSTEM CONVERTER

Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.



DM 139,-

ADAPTER UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

für SNES™ **DM 39,-** für Mega CD™ **DM 59,-** für Megadrive™ **DM 39,-** für SNES™ (PROGR.) **DM 59,-** für Megadrive™ **DM 59,-** (für den Einsatz von Master System™ Games)

24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)



DATAFLASH GmbH

WASSENBERGSTR. 34
 46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,- AUSSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

SEGA™, MEGA DRIVE™, GAME GEAR™, MASTER SYSTEM™ UND SATURN™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO™, GAMEBOY™ UND SUPER NINTENDO™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO DE AMERICA. PLAYSTATION™ IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORP.

EIN ANDRENALINSCHOCK



ZUM FRÜHSTÜCK?

(Oder auch mittags, nachts und immer, wenn es Sie gerade packt ...)

Dieser Luftkampf wird

Sie nicht mehr loslassen!

Die ultimative Herausforderung.

Gnadenlos. Rasant. Ohne

Rücksicht auf Veriuste.

Was ist? **Steigen Sie ein?**



FIRE AT WILL!

MICRO PROSE

www.mpro.com
1994 Micro Prose, Inc. All rights reserved.

Micro Prose ist eine Marke von Micro Prose, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Micro Prose ist eine Marke von Micro Prose, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Micro Prose ist eine Marke von Micro Prose, Inc. Alle Rechte vorbehalten.